X-WING ALLIANCE VE WORMS ARMAGEDDON İÇİN SIKI İPUÇLARI



PC GAMER TÜRKİYE

Dünyanın En Çok Satan [...]un Dergisi

CD-ROM Hediyeli

CD'DE BU AY
- *Worms Armageddon*
- *Starsiege*
- *Heroes of Might and Magic III*
- *X-Wing Alliance*
- *Requiem*
- *Apache Havoc*

YEDİ
YENİ STAR TREK OYUNU
Activision *Voyager: Elite Force* ile ilk adımı atıyor. *Quake III* motoruyla neler yaptıklarına inanamayacaksınız!

ARTI! ***Armada, Insurrection, Starfleet Command, Klingon Academy, New Worlds ve Birth of the Federation***

26 BOMBA GİBİ İNCELEME
Civilization: Call to Power
Worms Armageddon
Lands of Lore III
Jack Nicklaus 6
Triple Play 2000
Fleet Command
Apache Havoc
Requiem
ve daha fazlası!

5 HARİKA YE[...] TEKNOLOJİ
kenan9593

ve bunların senenin en iyi oyunlarını oynarken size yaşatacağı yeni heyecanlar…

POSTER
SEVEN OF NINE VE MIGHT AND MAGiC VII

HALF-LIFE
OPPOSING FORCE
Valve'ın şaheser oyununun deprem etkisi yaratacak olan devamından çok özel haberler

www.pcgamer.com
Yıl: 1 Sayı: 10 • TEMMUZ 1999
ABD: 7.99$ TÜRKİYE: 4.99$ (2.100.000 TL)
ISSN 1302-0129



PC GAMER TÜRKİYE
YIL: 1 • SAYI: 10 • TEMMUZ 1999

Kapak Konusu

OYUNCULUKTA SON NOKTA

36

Senelerdir bir sürü Star Trek oyunu piyasaya çıkmış olsa da, bunlardan çok azı üzerine kurulu oldukları televizyon programları ya da filmler kadar etkileyici olabilmiştir. Ancak öyle görünüyor ki, şu anda yolda olan yedi yeni oyun, bütün bunları kökten değiştirebilir...

Dosya

En Yeni 5 Oyun Teknolojisi

54

Bu sayımızda gelecek yıllarda oyunları oynama tarzınızı (ve onların size verdikleri tepkileri) değiştirecek beş yeni teknoloji devrimini birlikte inceliyoruz.



Vurgunlar



Battlezone II

18

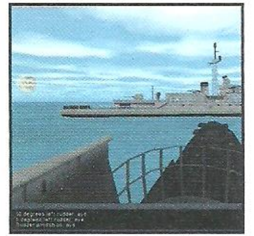
1998'in aksiyon/strateji hitinin devamı, önceki oyunu geçen senenin en iyilerinden biri yapan yenilikçi formülü devam ettirecek gibi görünüyor.

Half-Life: Opposing Force

20

1998'in en iyi oyununun devamında, bir paralı asker olarak Black Mesa araştırma merkezine geri dönerek yepyeni görevlere dalacaksınız.





Silent Hunter II

22

SSI'ın yeni denizaltı simulasyonunda Alman U-Boat'lardan birinin kaptanı olacak ve Atlantik'in dondurucu sularında ava çıkacaksınız.



Onuncu Sayıda 10 Üzerinden 10

Yaprak kıpırdamayan bu sıcak yaz günlerine rağmen yine geride bırakılan fırtına gibi bir ay ve kendini bir adım daha aşan bir *PC Gamer*...

PC Gamer müdavimleri bu ay dergilerine her zamankinden daha erken kavuşmanın mutluluğunu yaşıyor. Ama bu sadece başlangıç. Sayfaları çevirdikçe kendinizi *PC Gamer*'ın büyülü atmosferine kaptıracaksınız. Yine çok iddialı ve sadece PC Gamer okuyucularına özel bir kapak konumuz var: Activision'ın yeni Star Trek oyunları. Tarihi fiyaskolarla dolu bu oyun serisinin muhteşem dönüşüne tanıklık edecek ve çok heyecanlanacaksınız.

Ve yine *Star Trek* sayfaları arasında heyecanınızı doruğa ulaştıracak başka bir şey bulacaksınız; bir poster! Evet, *PC Gamer* okuyucularının artık posteri var. gerçi sevimli maskotumuz Coconut Monkey kendi posterini vermememize çok bozuldu ama neyse ki elleri olmadığı için saldırı harekatı sonuçsuz kaldı.

Hepsi bu mu? Tabii ki değil. Oyunlar kadar teknolojilerini de takip eden bilinçli *PC Gamer* okuyucusu, baş döndürücü bir hızla değişen 3D kartlar cephesindeki en son ve en sıcak gelişmeleri beş yeni oyun teknolojisini incelediğimiz sayfalarda öğrenme fırsatı bulacak. Ve tüm bunlara eklenen sayfalar boyu ve bir CD dolusu güzellik. Tamamını bir çırpıda bitirmek isteyecek ama bir ayın nasıl geçtiğini anlayamayacaksınız.

Sonra? Sonra en iyi oyun arkadaşınız yine gülümseyerek bekliyor olacak sizi, yeni ve eğlenceli oyunlar oynamak için...

PC-GAMER TÜRKİYE


Microsoft
İş Ortağı

Microsoft İş Ortağı

Microsoft


Microsoft OEM Türkiye
Yetkili Sistem Üreticisi
Eksen Bilg.Sist.San. ve Tic.Ltd.Şti.


Intel Product Integrator

Eksen Bilg Sist San Ve Tic Ltd

Is offering Intel Boxed Products and has attended the Intel Core 1' 99.

Valid to August '99

IPI# 20973



Kalitenin Markası!..



Kalitesi, Güvencesi, Teknik Desteği ve Fiyatları ile...

İşte EKSEN Farkı



Bekletmesiz Hizmet





Uygun Ödeme Şartları



Hızlı ve Zamanında Teslim

STUDENT

INTEL 440LX AT MAINBOARD
32 MB SDRAM 100 Mhz, 8 ns
4.3 GB ULTRA DMA / 33 HDD
4 MB 3D, S3 AGP VGA
14" 0,28 DIGITAL MONITOR
FLOPPY + **MINI** TOWER KASA
MOUSE + Q TRK KLAVYE
MOUSE PAD + TOZ ÖRTÜSÜ
40X CD ROM DRIVER
16 BIT 3D SOUND +SPEAKER + KULAKLIK

INTEL®	CELERON™	333(128 K)	459 $
INTEL®	CELERON™	366(128 K)	475 $
INTEL®	CELERON™	400(128 K)	509 $

OFFICE

INTEL 440BX 100 Mhz MAINBOARD
64 MB SDRAM 100 Mhz, 8 ns
4,3 GB UDMA/33 HARDDISK
8 MB **ATI RAGE 3D** AGP **SGRAM**
14" 0,28 DPI MPR-II DIGITAL
1.44 MB FDD + **ATX** MIDI TOWER KASA
PS/2 MOUSE + PS/2 Q TRK KLAVYE
MOUSE PAD + TOZ ÖRTÜSÜ
40X **TOSHIBA / GOLDSTAR** CD ROM
16 BIT 3D SOUND + SPEAKERS + KULAKLIK

INTEL®	CELERON™	333(128 K)	549 $
INTEL®	CELERON™	366(128 K)	565 $
INTEL®	CELERON™	400(128 K)	589 $
INTEL®	PENTIUM II™	350(512 K)	649 $
INTEL®	PENTIUM II™	400(512 K)	669 $
INTEL®	PENTIUM III™	450(512 K)	765 $
INTEL®	PENTIUM III™	500(512 K)	999 $

BUSINESS

PII / PIII **GIGABYTE BXC / ABIT**, BX 100 Mhz
64 MB SDRAM 100 Mhz, 8 ns
6,4 GB **QUANTUM / W.DIGITAL** UDMA/66
8 MB **ATI RAGE 3D** AGP **SGRAM**
15" 0.28 **HYUNDAI** - 58 70 / **PHILIPS** - 105s
1.44 MB FDD + **ATX** MIDI TOWER KASA
PS/2 MOUSE + PS/2 Q TRK KLAVYE
MOUSE PAD + TOZ ÖRTÜSÜ
40X **TOSHIBA / GOLDSTAR** CD ROM
CREATIVE PCI 64 SOUND + **120 W** SPK.
56K **ROCKWELL** PCI V.90 FAX / MODEM
1 AYLIK **VEEZY / SUPERONLINE** INTERNET

INTEL®	CELERON™	333(128 K)	689 $
INTEL®	CELERON™	366(128 K)	699 $
INTEL®	CELERON™	400(128 K)	729 $
INTEL®	PENTIUM II™	350(512 K)	789 $
INTEL®	PENTIUM II™	400(512 K)	809 $
INTEL®	PENTIUM III™	450(512 K)	899 $
INTEL®	PENTIUM III™	500(512 K)	1139 $

PERFORMANCE

PII / PIII **INTEL SEATTLE-2** BX2 100 Mhz
64 MB SDRAM 100 Mhz, 8 ns
6,4 GB **QUANTUM / W.DIGITAL** UDMA/ 66
8 MB 3D, S3 SAVAGE AGP TV-OUT
15" 0.28 **HYUNDAI** - 58 70 / **PHILIPS** - 105s
1.44 MB FDD + **ATX** MIDI TOWER KASA
PS/2 MOUSE + PS/2 Q TRK KLAVYE
MOUSE PAD & TOZ ÖRTÜSÜ
40X **TOSHIBA / GOLDSTAR** CD ROM
CREATIVE PCI 64 SOUND + **120W** SPK.
56K **ROCKWELL** PCI V.90 FAX / MODEM
1 AYLIK **VEEZY / SUPERONLINE** INTERNET

INTEL®	CELERON™	333(128 K)	729 $
INTEL®	CELERON™	366(128 K)	739 $
INTEL®	CELERON™	400(128 K)	769 $
INTEL®	PENTIUM II™	350(512 K)	829 $
INTEL®	PENTIUM II™	400(512 K)	849 $
INTEL®	PENTIUM III™	450(512 K)	939 $
INTEL®	PENTIUM III™	500(512 K)	1179 $

GAME

PII / PIII **GIGABYTE BX 2000 DUAL BIOS**
64 MB SDRAM 100 Mhz, 8 ns
6,4 GB **QUANTUM / W.DIGITAL** UDMA/66
VOODOO 3 2000 16 MB VGA + **3D/FX - STB**
15" 0.28 **HYUNDAI** - 58 70 / **PHILIPS** - 105s
1.44 MB FDD +**ATX** MIDI TOWER KASA
PS/2 MOUSE + PS/2 Q TRK KLAVYE
MOUSE PAD & TOZ ÖRTÜSÜ
48X CREATIVE / PHILIPS CD ROM
CREATIVE SOUND BLASTER **LIVE VALUE**
SURROUND **4 POINTS** SPEAKERS

INTEL®	CELERON™	333(128 K)	865 $
INTEL®	CELERON™	366(128 K)	875 $
INTEL®	CELERON™	400(128 K)	909 $
INTEL®	PENTIUM II™	350(512 K)	965 $
INTEL®	PENTIUM II™	400(512 K)	985 $
INTEL®	PENTIUM III™	450(512 K)	1085 $
INTEL®	PENTIUM III™	500(512 K)	1319 $

PRO STUDIO

PII / PIII **GIGABYTE BX 2000 DUAL BIOS**
64 MB SDRAM 100 Mhz, 8 ns
8,4 GB **QUANTUM / W.DIGITAL** UDMA/66
16 MB **ELSA ERAZOR II** RIVA TNT **SGRAM**
15" 0.28 **HYUNDAI** - 58 70 / **PHILIPS** - 105s
1.44 MB FDD + **ATX** MIDI TOWER KASA
PS/2 MOUSE + PS/2 Q TRK KLAVYE
MOUSE PAD & TOZ ÖRTÜSÜ
6X CREATIVE / PIONNER DVD-ROM
CREATIVE SOUND BLASTER **LIVE VALUE**
SURROUND **4 POINTS** SPEAKERS
56K **ROCKWELL** PCI V.90 **US ROBOTICS**
1 AYLIK **VEEZY / SUPERONLINE** INTERNET

INTEL®	CELERON™	333(128 K)	999 $
INTEL®	CELERON™	366(128 K)	1009 $
INTEL®	CELERON™	400(128 K)	1049 $
INTEL®	PENTIUM II™	350(512 K)	1109 $
INTEL®	PENTIUM II™	400(512 K)	1129 $
INTEL®	PENTIUM III™	450(512 K)	1219 $
INTEL®	PENTIUM III™	500(512 K)	1469 $

PROFESSIONAL

PII / PIII **INTEL SEATTLE-2** BX2 100 Mhz
64 MB SDRAM 100 Mhz, 8 ns
6,4 GB **QUANTUM / W.DIGITAL** UDMA/66
16 MB **ELSA VICTORY II** VGA + 3DFX
15" 0.28 **HYUNDAI** - 58 70 / **PHILIPS** - 105s
1.44 MB FDD + **ATX** MIDI TOWER KASA
PS/2 MOUSE + PS/2 Q TRK KLAVYE
MOUSE PAD & TOZ ÖRTÜSÜ
40X **TOSHIBA / GOLDSTAR** CD ROM
CREATIVE 128 PCI SOUND + **120W** SPK.
56K **ROCKWELL** PCI V.90 **FAX** / MODEM
1 AYLIK **VEEZY / SUPERONLINE** INTERNET

INTEL®	CELERON™	333(128 K)	799 $
INTEL®	CELERON™	366(128 K)	809 $
INTEL®	CELERON™	400(128 K)	829 $
INTEL®	PENTIUM II™	350(512 K)	899 $
INTEL®	PENTIUM II™	400(512 K)	909 $
INTEL®	PENTIUM III™	450(512 K)	999 $
INTEL®	PENTIUM III™	500(512 K)	1249 $

CAD - CAM

PII / PIII **INTEL SEATTLE-2** BX2 100 Mhz
64 MB SDRAM 100 Mhz, 8 ns
8,4 GB **QUANTUM / W.DIGITAL** UDMA/66
16 MB **ELSA ERAZOR II** RIVA TNT **SGRAM**
15" 0.28 **HYUNDAI** - 58 70 / **PHILIPS** - 105s
1.44 MB FDD + **ATX** MIDI TOWER KASA
PS/2 MOUSE + PS/2 Q TRK KLAVYE
MOUSE PAD & TOZ ÖRTÜSÜ
40X **TOSHIBA / GOLDSTAR** CD ROM
CREATIVE PCI 64 SOUND + **120W** SPK.
56K **ROCKWELL** PCI V.90 FAX / MODEM
1 AYLIK **VEEZY / SUPERONLINE** INTERNET

INTEL®	CELERON™	333(128 K)	815 $
INTEL®	CELERON™	366(128 K)	825 $
INTEL®	CELERON™	400(128 K)	849 $
INTEL®	PENTIUM II™	350(512 K)	909 $
INTEL®	PENTIUM II™	400(512 K)	939 $
INTEL®	PENTIUM III™	450(512 K)	1029 $
INTEL®	PENTIUM III™	500(512 K)	1269 $

PRO GRAPHICS

PII / PIII **ASUS P2B-F,** BX 100 Mhz
128 MB SDRAM 100 Mhz, 8 ns
10,1 GB **QUANTUM / IBM** UDMA/33
32 MB ASUS V3800 TNT2 TV-OUT VGA
17" 0.27 OSD HYUNDAI 7770A / PHILIPS
1.44 MB FDD + **ATX** MIDI TOWER KASA
PS/2 MOUSE + PS/2 Q TRK KLAVYE
MOUSE PAD & TOZ ÖRTÜSÜ
40X **TOSHIBA / GOLDSTAR** CD ROM
CREATIVE PCI 64 SES KARTI + **120 W** SPK.
56K **ROCKWELL** PCI V.90 **US ROBOTICS**
1 AYLIK **VEEZY / SUPERONLINE** INTERNET

INTEL®	CELERON™	333(128 K)	1149 $
INTEL®	CELERON™	366(128 K)	1159 $
INTEL®	CELERON™	400(128 K)	1189 $
INTEL®	PENTIUM II™	350(512 K)	1249 $
INTEL®	PENTIUM II™	400(512 K)	1269 $
INTEL®	PENTIUM III™	450(512 K)	1359 $
INTEL®	PENTIUM III™	500(512 K)	1599 $

Designed By **YELKENCI** 0 216 336 5058

* Fiyatlarımıza KDV dahil değildir. Ürünlerimiz en az 1 (Bir) yıl garantilidir.
* Fiyatlarımız USD olup, peşin ödeme esas alınarak hazırlanmıştır.
* Kampanya süresi stoklarımız ile sınırlıdır.
* Eksen Bilgisayar ürün ve fiyat değiştirme hakkına sahiptir.
* Intel Inside logosu ve Pentium Intel Corporation'ın tescilli ticari markasıdır.
* Fiyatlarımıza İşletim Sistemi dahil değildir.
* **WINDOWS' 98 CD & LİSANS 92 $ + KDV dir.**





KREDİ KARTIYLA ÖDEME İMKANI!

GARANTİ BANKASI TÜKETİCİ KREDİSİ İLE 3 - 6 - 9 - 12 AYA VARAN VADELERLE SATIŞ İMKANI

EKSEN

BİLGİSAYAR SİSTEMLERİ SAN. ve TİC. LTD. ŞTİ.

Osmanağa Mah. Başçavuş Sok.
No : 11/1 Kadıköy - İstanbul
Tel : 0 (216) 418 0021 (PBX)
418 9455 (8Hat)
Fax : 0 (216) 337 6224



BANKA HESAP NUMARALARIMIZ

Banka	Şube	Hesap No. TL	Hesap No. USD
İş Bankası	Cemil Topuzlu	176423	3194025
Garanti Bankası	Dalyan	6200224/1	9000951/5
Yapı Kredi Bankası	Yeldeğirmeni	1101743-3	3003398-5
Akbank	Kadıköy	0100381	0100383

"Atıl Kurt-çuk!"

Yaz mevsiminin gelmesiyle birlikte haşareler de kendini göstermeye başladı. Tabii *PC Gamer* ofisi de bu pislikten nasibini aldı. Nasıl mı? Son günlerde dört bir yanımızı küçük kurtçuklar sardı. Monitör camlarına yapışanlar, klavyelerin tuşları arasına kaçanlar, çekmecelere doluşanlar... daha fazla anlatıp midenizi bulandırmak istemem. Biz de doğal olarak hemen bir ilaçlama şirketini aradık ve yardım istedik. Ne yazık ki sonuç umut kırıcıydı. İlaçlama yapmak için gelip panik halinde kaçarak uzaklaşan elemanlardan duyduğumuz son şey şu oldu: "Bunlar... bunlar haşare değil canavar!" Gerçek sonradan ortaya çıktı. Bu kurtçukların topları, tüfekleri, komik ama tehlikeli bazı silahları ve en kötüsü napalm bombaları vardı. Bunlar, aman Tanrım, bunlar *Worms*'du! Ve canları sıkılana kadar da gitmeyeceklerdi. Şimdi hepimiz bu çılgın demoyu oynuyoruz. Yok canım, hoşumuza gittiği için değil, istiladan kurtulmak için!

Worms: Armageddon demosu dışında sizi bekleyen başka sürprizlerimiz de var. Bir araba yarışı mesela. Bunun neresi sürpriz demeyin. Bu oyun Re-Volt, oyunda uzaktan kumandalı oyuncak arabalarınızı yarıştırıyorsunuz ve bu oyunda özel bir *PC Gamer* arabasını yarıştırma şansına sahipsiniz! Ayrıca strateji uzmanları için Hereos of *Might and Magic*, aksiyoncular için *Starsiege* ve simulasyon severler için de *Apache Havoc* demomuz emrinize amade. Av düşkünleri? Akşam yemeğinde balık var, tabii Trophy Bass 3D demosunda şansınız yaver giderse. Hadi rastgele! Bu kadar iyi şeyin yanına sinir bozucu iki de adam ekledik: Beaves ve Butt–head. Canınızı fazla sıkmalarına izin vermeyin.

Görüyorsunuz ya hiçbirinizi unutmadık. Yok canım, teşekkür etmeye değmez!

Disk Editörünün Notu

PC Gamer CD'si ile ilgili son bilgiler için web sitemizdeki *pcgamer.ign. com/static/magazine/ cdrom.shtml* sayfasına bir göz atın. Burada son güncellemelerin yanı sıra Sıkça Sorulan Soruları da (FAQ) bulacaksınız.

CD'nin çalıştırılması

1. CD'yi yerleştirin.
2. Eğer Autorun CD'yi başlatmazsa, Başlat'a tıklayın ve Çalıştır'ı seçin. *X:\PCGAMER.COM* yazın, buradaki *X* sizin CD-ROM sürücünüzün harfi.
3. Bu, *CD* 'yi çalıştıracaktır.

Sistem Gereksinimleri

Windows 95; 486/33; 4MB RAM; Mouse

NOT: Bu gereksinimler sadece arayüz programınızın yüklenmesi için. Her oyun demosunun kendi ek gereksinimleri olacaktır. Bu yüzden açıklamaları dikkatle okuduğunuzdan emin olun.

Win3.1 Kullanıcılarının Dikkatine!

PC Gamer arayüzü Windows 95 için tasarlanmıştır. Eğer Widows 3.1 kullanıyorsanız, Win 3.1'in demolarını ayrıca yüklemeniz gerekiyor.

İÇİNDEKİLER / MANUEL YÜKLEME KOMUTLARI

Yükleme Kısayolları

CD arayüzümüzün yüklenmemesi ya da düzgün olarak çalışmaması durumunda her demoyu, arayüzü komple atlayarak yükleyebilirsiniz.

Demoları manuel olarak yükleyebilmek için yan sayfada yer alan tabloya bir göz atın. Bu tablo demoların bir listesiyle klasör ve yükleme komutlarını içeriyor.

Tablodaki komutları çalıştırmak için Windows 95'te Başlat-Çalıştır komutunu veya Win 3.1'de Program Yöneticisi'nden Dosya-Çalıştır komutunu kullanmanız yeterli. Dialog kutusu ortaya çıktığında önce CD-ROM sürücünüzün harfini daha sonra sağ taraftaki listeden demonun bulunduğu klasörü ve son olarak yükleme komutunu yazın.

Örneğin *Worms Armageddon*'un demosunu yüklemek için *X:\WADEMO\setup.exe* (*X*, sizin *CD* sürücünüzün harfi) yazıp Enter'e basın. *Worms*'un setup programı bundan sonra çalışacaktır. *CD*'de uygun klasörü bulmak için File Manager'ı veya Explorer'ı kullanabilirsiniz. Bundan sonra yapmanız gereken yükleme komutunun üstüne iki kere tıklamak.

Eğer Windows 3.1 kullanıyorsanız birçok Windows 95 demosunu ve bizim arayüzümüzü çalıştıramayacağınızı unutmamalısınız.

* Bu işaret, Direct3D kullanan bir demonun çalışması için 3D hızlandırıcı gerektirdiğini gösterir.

YOLUNUZU NASIL BULACAKSINIZ?

ADD-ON'LAR

CD'deki tüm add-on'lar kullanım açıklamalarıyla birlikte burada.

INTERNET

Hızlı bir bağlantı istiyorsanız işte yolunuz. Buradan Internet bağlantınızı alabilirsiniz. (ABD İSS'lerine uluslararası telefonla bağlandığınızı unutmayın.)

COCONUT MONKEY

Evet doğru! Zıplayan maymun geri döndü.

DEMOLAR

"Install the Demo" istediğinizi yerine getirir. Demoların çoğu oyunun nasıl oynandığı ile ilgili daha fazla açıklama içeren "README" dosyalarıyla birlikte geliyorlar. Eğer bir çıktısını almak istiyorsanız "Print README.TXT." tıklayın.

Eğer README.TXT dosyasının çıkışını almak istemiyorsanız, seçtiğiniz demoyla ilgili daha detaylı bilgiyi bu pencereyi kaydırarak alabilirsiniz.

Menü ekranı istediğiniz zaman istediğiniz demoya gitmenizi sağlıyor. İlk ekranda görünmeyenler için "More Demos"'a tıklayın.

PC GAMER DISC

Created with NeoBook for Windows 95

Demos

Database

Add-ons

Internet

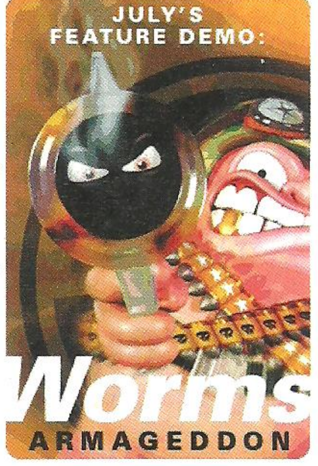
Coconut Monkey

Exit

Welcome...

There's nothing quite as satisfying as wreaking some havoc among the worm population. This month, we've got a demo that'll hook you in and refuse to let go — *Worms Armageddon*. Prepare to be addicted! Not only that, but check out the exclusive *PC Gamer* car in the *Re-volt* demo. And for you hard-core *Half-Life* fans, be sure to install the latest update in our Add-Ons section, which includes Team Fortress Classic for *Half-Life*. Ain't life grand?





ARŞİVLER

İNCELEMELER

Kelepir sepetinde bulduğunuz oyun piyasada yeniyken yüzde kaç rating almıştı? Dergimizin incelemeler sayfalarında bugüne kadar çıkmış bütün bilgilerin özeti İncelemeler Arşivi'nde.

DEMOLAR

Denemek istediğiniz demo hangi ayın *CD*'sindeydi? Demo Arşivi bugüne kadar *CD*'mizde verdiğimiz demolarla ilgili bütün bilgileri veriyor.

PATCH'LER

Bu hasta oyuna bir patch mi arıyorsunuz? *CD*' de verilen ve Extended Play köşesinde bugüne kadar değinilen tüm yama ve güncelleştirmeler burada listelendi.

FİRMA

Bir oyun üreticisine nasıl ulaşırım diyorsanız, tam yerine geldiniz. Web sitesi, telefon numarası ya da firmanın adresi. Hepsi sizin için burada hazır bekliyor.

Worms Armageddon

YÜKLEME \WADEMO\SETUP.EXE
TEKNİK DESTEK (410) 568-2377

TÜRÜ	: Strateji
ÜRETİCİ FİRMA	: Hasbro Interactive
GEREKENLER	: Pentium; 32MB RAM; 22MB hard disk alanı; SVGA; DirectX

Worms oynamadıysanız savaşın ne olduğunu bilmiyorsunuz demektir. Elinizdeki çeşit çeşit patlayıcıyla, yakın dövüş silahlarıyla ve hava saldırısıyla tarafınızdan öldürülmeyi bekleyen bu sevimli ve cana yakın yaratıkları moleküllerine ayırabilirsiniz. İlginizi çekti mi? Demoyu oynayarak kurtçukların bir daha terk edemeyeceğiniz aksiyon dünyasına gireceksiniz.

Demo bilgisayara karşı oynayacağınız kısa bir oyun içeriyor; tam oyundan birkaç senaryo görevi, birkaç eğitim görevi ve bunlardan başka bir de karşılıklı iki oyuncunun oynayabileceği hotseat modu (aynı bilgisayardan oynanan bir tür multiplayer). Oynaması çok kolay: Kurtçuğunuzu sağa ya da sola hareket ettirmek için sağ ve sol yön tuşlarını kullanmanız yeterli. Yukarı ve aşağı yön tuşları özel silahlarınızın hedefini ayarlıyor (tabii ayarlanabilir olanların). Spacebar ise ateş ediyor. Daha güçlü bir vuruş yapmak için spacebar'ı basılı tutun. Örneğin bazukayla ateş ediyorsanız kurtçuğunuzu durmasını istediğiniz yere götürün, yukarı ve aşağı tuşlarıyla nişan alın ve fırlatma hızını ayarlamak için spacebar'a basın. Daha az hızla fırlatırsanız daha kavisli gider. Ekranın sağ altındaki rüzgar göstergesine dikkat edin. Rüzgarın bazı silahlara etkisi yok ama bazukayla yaptığınız atışları çok fazla etkiliyor.



Bilirsiniz bazı işlerle yakından ve kişisel olarak ilgilenmek gerekir.


Demodaki görevler sayesinde kurtçuk öldürme eğlencesinden tam doz alacaksınız. Evvet, işte bu!

Elinizdeki silahların tamamını kullanabileceksiniz. Bunları görmek için mouse'la sağ tık yapmanız yeterli. Seçtiğiniz aleti sol tıkla alacaksınız. Ama aletlerin tümü silah değil. Bazıları, mesela ninja halatı, sizi sıkışıp kaldığınız yerden kurtaracak. Tüm aletler hakkında daha fazla bilgi edinmek için README.TXT dosyasını okuyabilirsiniz.

Starsiege

YÜKLEME \STARDEMO\SSDEMO.EXE
TEKNİK DESTEK (206) 644-4343

TÜRÜ	: Aksiyon
ÜRETİCİ FİRMA	: Sierra
GEREKENLER	: Pentium 200; 32MB RAM; 87MB hard disk alanı; SVGA; DirectX

HERC'inize atlayın ve önünüze çıkanı havaya uçurun. Sierra'nın EarthSiege evreninde geçen bu son oyunu her zamankinden çok daha büyük ve kötü. Ve sizin bunu ilk elden deneme fırsatınız var. Demoda iki eğitim, iki de senaryo görevi oynayabiliyorsunuz. Kontrolleri öğrenmek için epey vakte ihtiyacınız olacak. Bu yüzden yandaki kontrol tuşları listesini dikkatle okuyun.

Bir senaryoya başlamadan önce eğitim görevlerini oynamanızı şiddetle tavsiye ediyoruz. Düşmanınız çetin ceviz ve siz savaş tekniklerini bilmiyorsanız çok uzun süre dayanabileceğinizi sanmayın. HERC'inizi kontrol etmenin temel metodu mouse ve klavyeyi birlikte kullanmak. Tuş kombinasyonları için kontrol tuşları kutucuğuna göz atın. Görüş alanınıza giren her şeyi kontrol etmek (ve de nişan almak) için mouse'u hareket ettireceksiniz. Ana silahınızı ateşlemek için mouse'da sol tuşa basmanız gerekiyor. Sağ tuş ise hedef alanındaki düşmanlara nişan almanızı sağlayacak.

Kontrol tuşları ve oyun hakkında daha fazla bilgi için README.TXT dosyasını ve KEYBOARD_QUIKREFERENCE.DOC dosyasını okumayı unutmayın. Kontrollerinizi ayrıca Options menüsü altında da düzenleyebilirsiniz.



Senaryolara geçmeden önce eğitim kısmını geçmeyi ihmal etmeyin. Bu sizi sonradan memnun edecek.

KONTROL TUŞLARI

İleri Hareket	↑
Geri Hareket	↓
Sola Dön	←
Sağa Dön	→
Sıradaki Araştırılacak Nokta	N
Sonraki Silah Grubu	=
En Yakın Düşmana Nişan Al	T
En Yakın Dosta Nişan Al	F

X-Wing Alliance

YÜKLEME \XWADEMO\XWADEMO.EXE
TEKNİK DESTEK (415) 507-4545

TÜRÜ	: Action
ÜRETİCİ FİRMA	: LucasArts
GEREKENLER	: Pentium 200; 32MB RAM; 47MB hard disk alanı; 2MB PCI ekran kartı; DirectX

Star Wars dünyasına geri dönüyoruz, hem de en son ve en harika uçuş simulasyonuyla. *X-Wing* ve *TIE-Fighter*'ı çok mu başarılı bulmuştunuz? O halde daha hiçbir şey görmediniz. README.TXT'i okuyarak komutları öğrenin. Demo, oyundan tam bir görev oynamanızı sağlıyor. Göreviniz düşmanın sahasına girip bazı kargoları çalmak. Söylemesi kolay tabii. Kargo kutularına ulaşmak için savunma engelini aşmalı ve de kendi kargo gemilerinizin taşıdığı kutuları korumalısınız. Dikkatli olmazsanız uzaydaki enkaz yığınında bir parça olursunuz.

Yenilmezlik, sınırsız cephane ve diğer hileleri kullanma seçeneğine de sahipsiniz. Ama gerçek oyuncular uzaya en fazla zorluk ayarlarıyla çıkacak ve uzayın kahramanları olacaklardır. Yine de siz bilirsiniz.



Savunmayı çökert, kargoyu al ve gemilerini koru. Kulağa kolay geliyor, değil mi?

Trophy Bass 3D

YÜKLEME \TB3DDEMO\SETUP.EXE
TEKNİK DESTEK (206) 644-4343

TÜRÜ	: Spor
ÜRETİCİ FİRMA	: Sierra
GEREKENLER	: Pentium 166; 32MB RAM; 35MB hard disk alanı; SVGA; DirectX

Sierra'nın yeni balık avı oyununda suya girecek ve avlamak için peşine düştüğünüz balıklarla şahsen ilgileneceksiniz. Demoda Vermont'taki Chamlain Nehri'nde avlanacaksınız. Demo kısa bir slayt şovla başlıyor. Burada bazı özellikler ve oyunun nasıl oynandığı anlatılacak. Yedinci slaytın ardından oyun başlıyor.

Oltanızı fırlatmak istediğiniz yere ister su yüzeyine mouse'la sağ tık yaparak isterseniz de ekranın altındaki hedef işaretine tıklayarak karar verin. Hedefi su yüzeyinde sol tıkla yerleştirin. Sonra oltanızı atmak için bir kez daha sol tık yapın. Bundan sonra sualtı görüntüsüyle oynayacaksınız ve burada misinanızı sarabileceksiniz. Bir balık yakaladığınızda misinayı sarmaya başlayın. Klavyenin üst tarafındaki sayı tuşlarına basarak 1 en yavaş ve 9 en hızlı olmak üzere sarma hızınızı ayarlayabilirsiniz. Görüş açınızı da değiştirebilirsiniz. A'ya basarsanız oltanın ucundan, B'yle teknenizden, L'yle ise suyun içindeyken dışarıdan bakabiliyorsunuz.



Field & Steram Trophy Bass 3D'de büyük balıkları avlamak zor bir iş. Zaman zaman kaçıp gitmelerine izin vermeniz gerekecek.



Dağlık bölgeler keşfedilmeyi bekleyen hazineler, düşmanlar ve kaynaklarla dolu.

Heroes of Might and Magic III

YÜKLEME \H3DEMO\H3DEMO.EXE
TEKNİK DESTEK (650) 261-3454

TÜRÜ	: Turn-based Strateji
ÜRETİCİ FİRMA	: 3DO Company
GEREKENLER	: Pentium 133; 32MB RAM; 100MB hard disk alanı; SVGA; DirectX

New World Computing'in *Hereos of Might and Magic* serisi devam ediyor. *Hereos III*'de her birinin kendi ordusu olan bir grup kahramana efendilik yapıyordunuz. Kıtaları dolaşın, büyülü eşyaları keşfedin, kaynak toplamak için yayılın, amacınıza ulaşmak için yandaşlarınızı çalıştırın ve turn-based yakın savaşla düşmanlarınızı yenin. Oyunu oynamak gayet kolay. Her şey mouse'la kontrol ediliyor. Seçtiğiniz kahramanı hareket ettirmek için gitmesini istediğiniz yere tıklamanız yeterli. Rotasının işaretlerle belirdiğini göreceksiniz. Bu rotayı onaylamak için tekrar tıklayın. Kahramanınız rota çizgisinin yeşil olduğu hat boyunca ilerleyecek, rengin kırmızı olması kahramanınızın oraya gidecek kadar hareket puanının kalmadığını ve bir sonraki turn devam edeceğini gösterir. Her şeyi istediğiniz gibi düzenledikten sonra End Turn düğmesine basın. Binalara ve yaratıklara yürüyerek bazı nesneler bulabilir ya da savaş başlatabilirsiniz. Savaşırken birimlerinizi istediğiniz noktaya gönderin ve saldırmasını istediğiniz düşmana tıklayın. Unutmayın, mouse'u düşmanın çevresinde hareket ettirerek birçok farklı açıyla saldırma imkanınız var. Daha güçlü ordular kurmak ve daha fazla kahraman yaratmak için ana şatonuza tıklayın. Bu ilginç strateji oyununu nasıl oynayacağınızı daha iyi öğrenmek için README.TXT dosyasını okuyun.

PUTER SYSTEMS



HEMDE TÜRK LİRASI !!

MCS DREAM

GIGA-BYTE BX2000 DUAL BIOS
64 MB 100 MHZ PC100 S-DIMM RAM
8.4 GB QUANTUM FIREBALL HDD.
16 MB CREATIVE RIVA TNT2 VALUE
15" 0.25 SONY 110 EST TRINITRON
FLOPPY + ATX CASE
PS 2 MOUSE + PS 2 QTR.KLAVYE
40X TOSHIBA CDROM
CREATIVE PCI VIBRA 128 SOUND
56K PCI V.90 U.S.Robotics MODEM
1 AY SINIRSIZ INTERNET
WINDOWS 98 TÜRKÇE İŞLETİM SİSTEMİ

INTEL® CELERON™ 366	963.-
INTEL® CELERON™ 400	990.-
INTEL® CELERON™ 433	1.017.-
INTEL® PENTIUM® II 400	1.085.-
INTEL® PENTIUM® III 450	1.186.-
INTEL® PENTIUM® III 500	1.421.-
INTEL® PENTIUM® III 550	1.716.-

MCS PROFESSIONAL

GIGA-BYTE BX2000 DUAL BIOS
64 MB PC100 S-DRAM
10.1 GB WESTERN DIGITAL HDD
32 MB GIGABYTE GA-660 RIVA TNT2
17" 0.27 HYUNDAI OSD MONITOR
FLOPPY + ATX CASE
PS/2 MOUSE + PS/2 KLAVYE
40X TOSHIBA CDROM
CREATIVE SOUND BLASTER LIVE V.
56K ISA BOCA MULTI MEDIA MODEM
1 AY SINIRSIZ INTERNET
WINDOWS 98 TÜRKÇE İŞLETİM SİSTEMİ

INTEL® CELERON™ 366	1.158.-
INTEL® CELERON™ 400	1.187.-
INTEL® CELERON™ 433	1.214.-
INTEL® PENTIUM® II 400	1.282.-
INTEL® PENTIUM® III 450	1.383.-
INTEL® PENTIUM® III 500	1.628.-
INTEL® PENTIUM® III 550	1.913.-

MCS HIGH-END

GIGA-BYTE BX2000 DUAL BIOS
128 MB PC100 MHZ S-DIMM RAM
13.1 GB QUANTUM FIREBALL HDD
32 MB CREATIVE RIVA TNT2 ULTRA TV/O
17"0.25 SONY 200EST TRINITRON
FLOPPY + ATX CASE
PS/2 MOUSE + PS/2 QTR .KLAVYE
6 X PIONEER DVD ROM
CREATIVE SOUND BLASTER LIVE V.
56K PCI V.90 U.S.Robotics MODEM
1 AY SINIRSIZ INTERNET
WINDOWS 98 TÜRKÇE İŞLETİM SİSTEMİ

INTEL® CELERON™ 366	1.463.-
INTEL® CELERON™ 400	1.490.-
INTEL® CELERON™ 333	1.517.-
INTEL® PENTIUM® II 400	1.585.-
INTEL® PENTIUM® III 450	1.686.-
INTEL® PENTIUM® III 500	1.916.-
INTEL® PENTIUM® III 550	2.276.-







ÖRNEK MODELLER	KDV DAHİL HİÇ PEŞİNSİZ (X 1.000 TL)					
	3 TAKSİT	6 TAKSİT	9 TAKSİT	12 TAKSİT	18 TAKSİT	24 TAKSİT
MCS WHITE CELERON™ 366	116.297 TL	64.546 TL	47.557 TL	39.259 TL	31.866 TL	29.120 TL
MCS FUTURE CELERON™ 366	127.812 TL	70.937 TL	52.266 TL	43.146 TL	35.021 TL	32.003 TL
MCS BLACK CELERON™ 366	148.308 TL	82.312 TL	60.647 TL	50.065 TL	40.637 TL	37.135 TL
MCS FANTASY CELERON™ 400	168.804 TL	93.689 TL	69.028 TL	56.983 TL	46.252 TL	42.267 TL
MCS COBRA CELERON™ 400	190.682 TL	105.830 TL	77.975 TL	64.369 TL	52.247 TL	47.745 TL
MCS DREAM CELERON™ 400	211.869 TL	117.589 TL	86.639 TL	71.521 TL	58.052 TL	53.050 TL
MCS DREAM PENTIUM® II 400	233.746 TL	129.731 TL	95.585 TL	78.906 TL	64.047 TL	58.528 TL
MCS PHANTOM PENTIUM® II 400	252.861 TL	140.340 TL	103.401 TL	85.358 TL	69.284 TL	63.314 TL
MCS PRO. PENTIUM® II 400	275.659 TL	152.993 TL	112.724 TL	93.055 TL	75.531 TL	69.022 TL
MCS PRO. PENTIUM® III 450	298.919 TL	165.902 TL	122.236 TL	100.906 TL	81.904 TL	74.846 TL
MCS HIGH-END PENTIUM® III 450	359.486 TL	199.517 TL	147.003 TL	121.352 TL	98.499 TL	90.011 TL

ŞİMDİ AL, AĞUSTOS 'TA ÖDE !!!

* Sistem fiyatlarına Windows 98 işletim sistemi, kitapçık ve CD 'si dahildir
* Taksitli satışlarda 1 çalışır kefil ve nüfus cüzdanı yeterlidir.
* Döviz kuru 433.000.TL olarak baz alınmıştır, fatura tarihindeki kur esas alınır.
* Kampanya süresi stoklarımızla sınırlıdır. Tüm marka ve logolar sahiplerine aittir.
* Taksitli satış fiyatlarına KDV dahil, peşin satışlarda %15 KDV eklenecektir.
* Tipografik hatalardan firmamız sorumlu değildir.
* Intel Inside Logo' su ve Pentium Intel Corporation' ın tescilli ticari markasıdır.

İŞ BANKASI - Rıhtım Kadıköy Şubesi	($ 3240462) (TL 3102363)
YAPI KREDİ BANKASI - Çarşı Kadıköy Şubesi	($ 3001635-2) (TL 1018417-6)
GARANTİ BANKASI - Kadıköy Şubesi	($ 9010797) (TL 6202087)
KUVEYT TÜRK - Kadıköy Şubesi	($ 400770) (TL 400770)
PAMUKBANK - Çarşı Kadıköy Şubesi	($ 53000082) (TL 10211052)



Starshot

YÜKLEME \STARSHOT\STARSHOT.EXE
TEKNİK DESTEK *www.infogrames.com*

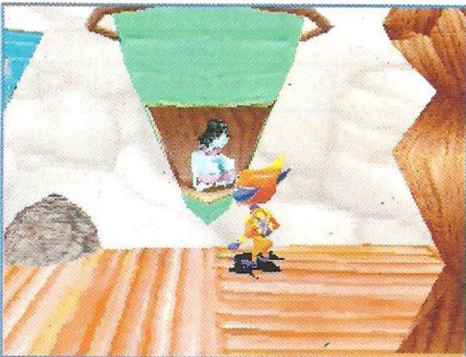
TÜRÜ	: Arcade
ÜRETİCİ FİRMA	: Infogrames
GEREKENLER	: Pentium; 32MB RAM; 16MB hard disk alanı; SVGA; DirectX

Starshot olarak göreviniz Space Circus'u kötü Baron Von Rave'den korumak. Tabii bunu yapmak için atlayıp zıplamanız ve yolunuza çıkan düşmanları temizlemeniz gerekiyor. Oyunda neler olduğunu anlamakta güçlük çekiyorsanız, yalnız değilsiniz! Çılgın Fransız ekibi Infogrames oyuna makul bir README.TXT dosyası bile koymamış; ama Options menüsünden tüm klavye kontrollerini öğrenebilirsiniz. Burada bunlardan bazılarını sıralıyoruz: Yön tuşlarıyla sağa, sola, ileri, geri hareket ediyorsunuz, bu sırada Shift'e basılı tutarsanız Starshot koşar. Control tuşuyla ateş ediyorsunuz, Alt tuşu ise zıplamanızı sağlıyor. Konuşmak ya da gerekli bir hareketi yapmak için numerik klavyedeki Enter'a basın. Ayrıca gamepad de kullanabilirsiniz; ama kontrolleri için Options menüsünü ziyaret etmek gerekiyor.

Demoyu kurarken (ya da STARSHOT.EXE'yi çalıştırırken) program otomatikman demoyu çalıştıracak. Demodan çıkınca ise program demo dosyalarınızı bilgisayarınızdan silecek. Demoyu çalıştırmadan önce hard diskinizde 16MB boş alan olmasına dikkat edin.



Dikkatli olmazsanız bu zarif hanımlar sizi parçalara ayırabilir.



Herkesle konuşmaya çalışın. Verdikleri eğlenceli cevapları dinlemek bile yeter.

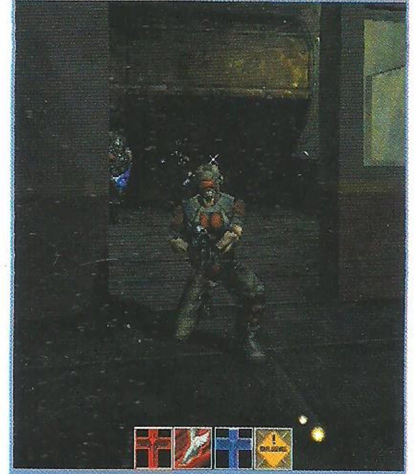
Requiem: Avenging Angel

YÜKLEME \REQDEMO\REQDEMO.EXE
TEKNİK DESTEK (650) 261-3454

TÜRÜ	: Aksiyon
ÜRETİCİ FİRMA	: 3DO Company
GEREKENLER	: Pentium 166; 32MB RAM; 30MB hard disk alanı; 2MB PCI ekran kartı; DirectX

Melekler intikam alırken bunu öylesine yapmazlar. Bu demoda Malachi rolündesiniz ve Fallen'lardan birinin çevirdiği entrikaları durdurmak için acı içinde kavrulan dünyamıza gönderiliyorsunuz. Bunu başarmak için somut ve soyut birçok silah kullanacaksınız. Melek güçlerinizi kullanmanın tüfek kullanmak kadar basit olduğunu sanmayın.

First-person shooter oynamaya alışıksanız *Requiem*'i nasıl oynayacağınızı ana hatlarıyla zaten biliyorsunuz. Oyunun nasıl oynandığına dair ayrıntılı bilgi için README.TXT'i okuyun. Bu arada hatırlatmakta fayda var: E tuşuyla ileri, D ile geri hareket ediyorsunuz. Ayrıca S tuşu ile sola ve F tuşuyla da sağa gidebiliyorsunuz. Görüş açınızı mouse'la ayarlaycak ve silahınızı sol mouse tuşuna basarak ateşleyeceksiniz. Farklı melek güçleriniz arasında geçiş yapmak için T'ye basın ya da A'ya basılı tutarak kullanmak istediğiniz gücü seçin. Normal silahların birinden diğerine rakam tuşlarıyla geçeceksiniz.



Bir melek olabilirsiniz; ama hala düşman öldürmek zorundasınız. Masum insanlara zarar vermekten kaçının.

Re-Volt

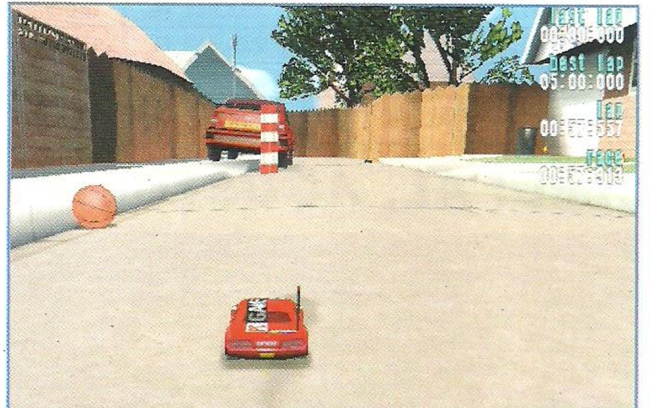
YÜKLEME \RVDEMO\SETUP.EXE
TEKNİK DESTEK (516) 759-7800

TÜRÜ	: Arcade
ÜRETİCİ FİRMA	: Acclaim
GEREKENLER	: Pentium 200; 32MB RAM; 25MB hard disk alanı; 3D hızlandırıcı; DirectX

Eski bayramları ve size verilen o sihirli uzaktan kumandalı arabanın içinizde yarattığı heyecanı anımsıyor musunuz? Bilgisayarınızla eski günlerinize geri döneceksiniz. Artık uzaktan kumandalı arabanızı komşu evlerin arka bahçelerinde ve sokaklarda yarıştırabilirsiniz. Demo tek bir pistte yarışmanıza izin veriyor ve burası tıka basa özel nesnelerle, engellerle ve kestirme yollarla dolu. En iyi yanı da özel bir *PC Gamer* arabasını sürebilecek olmanız! Bu arabayı hem normal yarışta, hem zamana karşı yarışırken, hem de multi-player cümbüşünde kullanabilirsiniz.

Aracınızı kontrol ederken hızlanmak için yukarı yön tuşuna, fren için aşağıya, direksiyonu kırmak içinse sol ve sağ yön tuşlarına basmanız yeterli. Sol Control tuşuyla silahınızı ateşleyebilir, End tuşuyla arabayı düzeltebilir ve Home tuşuyla arabanızı başladığınız yere döndürebilirsiniz (tabii çok uzağa gittiyseniz).

Ortalığa dağılmış olan power-up'ları toplamaya bakın. Radio Shack model bir arabanız olsa bile bunları yapamayacağınıza iddiaya girerim.



Arabanızı göklere fırlatacak bir atlama yapmak üzeresiniz.


Aksiyonu farklı perspektiflerden görmek için fonksiyon tuşlarına basın.

Apache Havoc

YÜKLEME	\AHDEMO\AHDEMO.EXE
TEKNİK DESTEK	(415) 439-4858
TÜRÜ	: Simulasyon
ÜRETİCİ FİRMA	: Empire Interactive
GEREKENLER	: Pentium 200; 32MB RAM; 118MB hard disk alanı; SVGA; DirectX

Bu demoda bir değil iki tane modern savaş helikopteriyle oynayacaksınız; Birleşmiş Milletlerin AH-64D Apache Longbow'u ve Rusya'nın Mi-28 Havoc-B'si. Demoda iki helikopterle de birer senaryo oynayacaksınız. Çabucak havalanmak için demoyu başlatın, önce Combat Mission'a sonra Free Flight'a basın. Son olarak da senaryonuz için Cuban Crisis'i seçin. Ekranın altındaki sağ yön okuna tıklayın. Sonra da kaptan koltuğuna oturabileceğiniz iki savaş helikopterinden birin seçin. Kontroller sizi biraz zorlayabilir. Bu yüzden aşağıdaki Kontrol Tuşları kutucuğunu okumadan geçmeyin. Daha ayrıntılı bilgi için README.TXT dosyasını okuyun.

KONTROL TUŞLARI

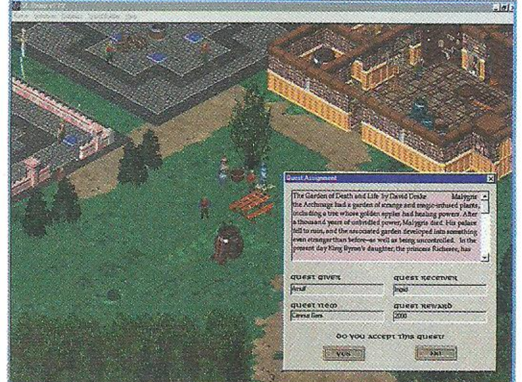
Pervane Freni	R
Tekerlek Freni	B
Motora Güç Ver	Q
Motor Gücünü Azalt	A
Kuyruk Pervanesini Sola Çevir	Z
Kuyruk Pervanesini Sağa Çevir	X
İleri-Aşağı	↑
Yukarı-Geri	↓
Silahı Ateşle	Spacebar
Silahı Değiştir	Backspace
Görevden Çık	Ctrl + Q
Oyundan Çık	Ctrl + X

Shattered Light

YÜKLEME	\SLDEMO\SLDEMO.EXE
TEKNİK DESTEK	(970) 339-7137
TÜRÜ	: Roleplaying
ÜRETİCİ FİRMA	: Simon & Schuster
GEREKENLER	: Pentium 166; 32MB RAM; 42MB hard disk alanı; SVGA; DirectX

Kendinize ait bir roleplaying evreni yaratmak, sizin ürününüz olan yaratıklarla doldurmak ve bu oyunu arkadaşlarınızın heyecanla ve korkuyla oynadığını görmek gibi bir hayaliniz vardıysa artık gerçek oluyor. Kendi alanında iyi bir single-player RPG olan *Shattered Light* ayrıca RPG geliştiricilerin kendi fikirleri üzerindeki çalışmalarını geliştirmesini sağlayan bir de harita editörü ve tasarımcının başkalarını da oyuna katmasını sağlayan bir server içeriyor.

Demoda bir şövalyeyi kontrol ettiğiniz kısa bir single-player görev oynayacaksınız. Ayrıca isterseniz harita editörünü ve Internet server yazılımını da deneyebilirsiniz. Ancak bir harita dosyasını kaydetmek ya da bir oyunu server üzerinden oynamak gibi bir şansınız yok. Demoyla birlikte gelen HTML web sayfasını okumayı unutmayın. Burada klavye kontrolleri ayrıntılı olarak açıklanıyor. Oyunun tam versiyonunda tüm bunları gerçekleştirebileceğiniz gibi 100 görev, 300 büyü ve 700'den fazla harita içeren destansı bir macera da yaşayabileceksiniz.


Tüm RPG'lerde olduğu gibi önünüze çıkan herkesle konuşmak isteyeceksiniz. Bazı NPC'ler size önemli görevler verecek.

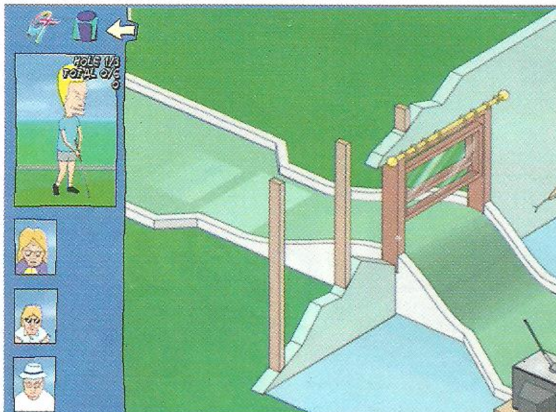
Bunghole in One

YÜKLEME	\BUNGHOLE\BUNGHOLE.EXE
TEKNİK DESTEK	(800) 434-2637
TÜRÜ	: Arcade
ÜRETİCİ FİRMA	: GT Interactive
GEREKENLER	: Pentium 166; 32MB RAM; MB hard disk alanı; SVGA; DirectX

Bizim şu iki çatlak, Beavis ve Butt-head bir başka bilgisayar oyunuyla daha karşımızda. Bu oyunda onların uhh, huh-huh'lu kendilerine has espri anlayışlarını bulacaksınız. Bu mini golf oyunu kişisel yeteneklerinizi kesinlikle benzersiz olan tuhaf bazı mekanlarda denemenizi sağlıyor. Demoda sizi eğlendirecek iki golf deliği var. Bunlardan biri çocukların kendi koltuğunda diğeri de Van Driessen'in lobut lambalar ve barış sembolleriyle süslü küçük mabedinde.

Beavis ve Butt-head'in *Bunghole In One*'ını oynamak için sadece mouse'u kullanacaksınız. Sol tık yaparak topu tutun. Mouse'u toptan uzaklaştırın ve hangi açıyla vuracağınıza karar verin. Yani golf sopasını geri çektiğinizi düşünün. Toptan ne kadar uzaklaşırsanız doğru vurmanız o kadar zor olur. Her şeyi istediğiniz düzene oturtunca mouse'un tuşunu serbest bırakın ve topunuzun nasıl uçtuğuna bakın. Pencerelere, boncuklara, lambalara ve diğer nesnelere de dikkat edin.

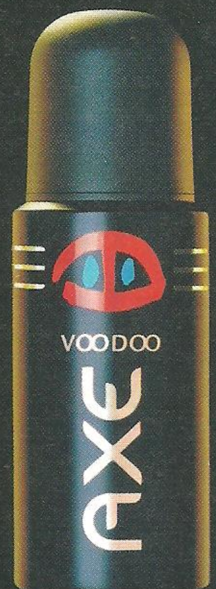
Tam oyun 18 farklı golf deliğinde ve televizyon dizisindeki farklı karakterlerle oynayabilmenizi sağlıyor; Beavis, Butt-head, Van Drissen, Tom Andersen ve diğerleri. Ve tabii ki multiplayer seçeneği de var.



Oyun oynamak için iyi bir gün olduğunu düşünüyorsanız Beavis ve Butt-head'in çıkıp fikrinizi nasıl değiştirdiğini görün.

VOODOO

Karanlığın Büyüsü



YENİ NESİL BİLGİSAYARLAR GENERAL GÜVENCESİYLE

GENEXT COMPUTERS

sorunsuz bilgisayar ürünleri



SE440 BX-2 | INTEL CELERON | INTEL PENTIUM II | INTEL PENTIUM III | INTEL ETHERNET | INTEL HUB



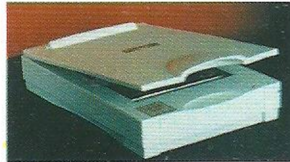
HEWLETT PACKARD DESKJET 720c



Baskı kalitesi;
Siyah- 600 dpi
Renkli- HP Photo Ret II
Baskı hızı;
Siyah- 8 sayfa
Renkli- 4 sayfa
Bellek 512k
İşletim sistemi;
DOS, Win3,1x9x,NT
Paralel port

$ 249

ACER 310p SCANER



Kampanya
$ 63

30 Bit 1 Milyar renk 5 sn. A4 renkli tarama hızı
Paralel porttan bağlantı Iris OCR software hediyeli

LEXMARK 3200 COLOR JET PRINTER



Baskı kalitesi;
Siyah- 1200 , Renkli-1200 dpi
Baskı hızı;
Siyah- 6 sayfa
Renkli- 2,5 sayfa
İşletim sistemi;
DOS, Win3,1x9x,NT
Paralel port

$163

INTEL SE440 BX-2 MAIN BOARD

Intel Pentium SE440 Bx-2
Pentium II :233MHz-450MHz
Pentium III :450MHz-500MHz
Celeron :266MHz-400MHz
2 ISA, 4 PCI, 1 AGP Slot
66-MHz ve 100-MHz veri yolu



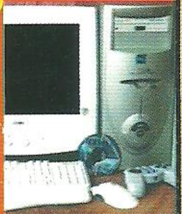
$119

KALİTENİN ADI GENEXT COMPUTERS

Genext SPEED

Sadece $1769

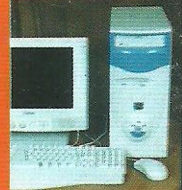
550MHz Pentium III
Orjinal Intel SE BX2
8.4Gb hard disk
128Mb 100MHz Sdram
Creative 16Mb Riva128 T
Philips 48x Cd-Rom
Creative Live Value
56K US Rob Fax Modem
Windows 98



Genext HIGH

Sadece $1089

450MHz Pentium III
Orjinal Intel SE BX2
6.4Gb hard disk
64Mb 100MHz Sdram
Diamond 16Mb Vipper
LG 40x Cd-Rom
Creative Live Value
56K US Rob Fax Modem
Windows 98



Genext PRO

Sadece $889

400MHz Pentium II
Orjinal Intel SE BX2
6.4Gb hard disk
64Mb 100MHz Sdram
ASUS V3000 ZX
LG 40x Cd-Rom
Creative Vibra 128
56K US Rob Fax Modem
Windows 98



Genext MULTIMEDYA

Sadece $809

366MHz Celeron
Orjinal Intel Bimili ZX
4.3Gb hard disk
64Mb 100MHz Sdram
Diamond 8Mb speed
LG 40x Cd-Rom
Creative Vibra128
56K US Rob Fax Modem
AverMedia Tv kartı
Windows 98



Fiatlara Monitör dahil değildir.
Tüm Fiyatlara K.D.V. ilave edilecektir

BÜYÜK KREDİ KOLAYLIK KARTLARI

EUROCARD MasterCard Maestro VISA VISA Electron

% 0 Komisyon







Battlezone II

Strateji/aksiyon karışımı yepyeni bir düzeye erişiyor

1998'in en az değer verilen oyunlarından biri, hak ettiği şekilde devam ediyor; ama bakalım ilk oyunun ele geçiremediği ortalama oyuncu kitlesini yakalayabilecek mi?

—William Harms

S.İ.B.
SİZİN İÇİN BİLGİLER

Türü: Strateji/Aksiyon
Üretici: Pandemic Studios
Yayıncı: Activision, (310) 255-2000
www.activision.com
Tamamlanma Yüzdesi: 60%

Kısaca:
Activision'ın orijinal *Battlezone*'u, first-person aksiyon ve stratejiyi mükemmel şekilde birleştirmesiyle olumlu eleştiriler almıştı; ancak bu iki türün birleşimi birçok oyuncunun da kafasını karıştırdı. İyi eleştiriler almasına rağmen pek bir ticari başarı yakalayamadı. Activision, ilk oyunun pek de hitap etmediği ortalama oyuncuları *Battlezone 2* ile etkilemeyi planlıyor.

Bu kadar özel olan ne?
Orijinal *Battlezone*, neredeyse imkansız gibi görünen bir işi becermişti: Bambaşka iki türü alıp harika bir şekilde birleştirmek. Yenilenen grafik motoru, geliştirilmiş yapay zekası ve yeni yaşam türleriyle iç mekanların da eklenmesi sayesinde *Battlezone II*, önceki oyundan bir gömlek üstün olacak ve insanların kafalarının karışmasına neden olan sorunlardan kurtulacak.

Ve ne zaman çıkıyor?
Yaz sonu.

Oyuncuları memnun etmek bazen hiç kolay olmuyor; ama haksız da sayılmazlar. Geliştiricilerden ve yayıncılardan, yepyeni harika özellikler ya da falanca oyunun türünün en iyi örneği olacağı yönünde bir sürü vaat duyuyoruz. Ne yazık ki verilen bu sözlerin çoğu lafta kalıyor ve genellikle elimize geçen tek şey, raflarda uzun süre bekleyip tozlanan sonra da unutulup giden başarısız oyunlar oluyor. Bu yönden bakınca geçen seneki *Battlezone* tam bir istisna. Vaatlerini yerine getirmeyi başaran ender oyunlardan; zaten 1998'in en özgün, yenilikçi ve eğlenceli oyunlarından biri. Belki de tek sorunu biraz fazla özgün olmasıydı, öyle ki oldukça olumlu tepkiler almasına rağmen birçok oyuncu aksiyon ve stratejinin bu evliliğine kolay alışamamıştı. Sonuçta da *Battlezone* ne yazık ki oyun listelerini alt üst eden bir oyun olamamıştı.

Ancak geçtiğimiz yıl içinde çıkan aksiyon/strateji karışımı çeşitli oyunlar, oyuncuları ortaya yeni çıkan bu türe ısındırdı ve şu sıralar Activision, ilk oyunun bittiği yerden birkaç sene sonra geçen *Battlezone II* ile hem eleştirel hem de ticari başarıyı yakalamayı umuyor. Ruslar ve Amerikalılar arasındaki savaş sona ermiş, CCA ve NSDF de aralarındaki pürüzleri hallederek ilk oyunda keşfedilen yabancı teknolojileri izlemek amacıyla International Space Defense Force'u (ISDF) kurmuşlar. Bu izleme işinde kullanılmak üzere bazı uzay araçları yollanmış, bu araçlar garip mesajlar yollamaya ve iz bırakmadan ortadan yok olmaya başlayınca da ISDF uzaya ekipler göndererek neler olup bittiğini araştırmaya girişmiş.



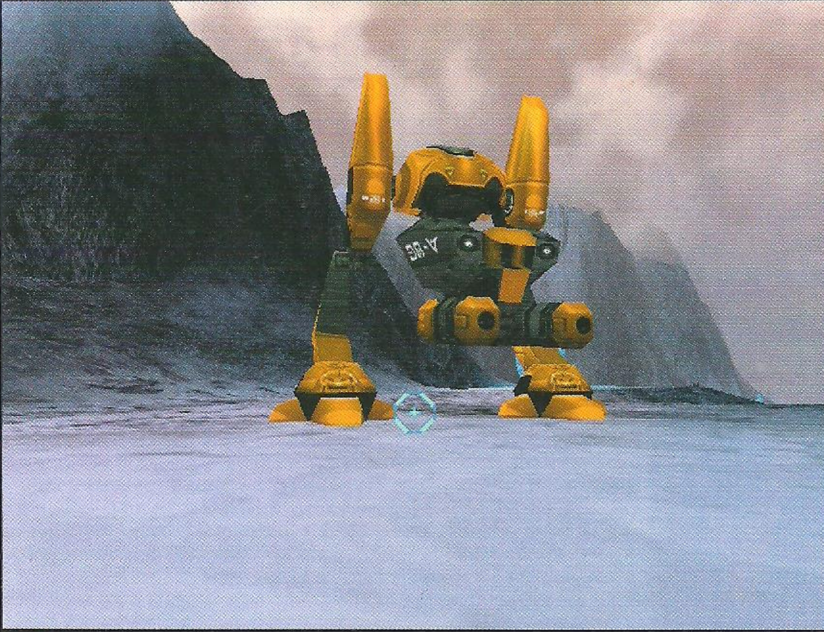
Yüzeyde savaşmaktan yoruldunuz mu? Öyleyse yeraltına inip harika iç mekanlara bir göz atın.

İlk oyunun asıl güçlü yanı, aksiyon ve stratejiyi inanılmaz bir şekilde birleştirmesiydi: Bir an realtime stratejiyken bir anda first-person shooter oluyordu. Teoride bu kombinasyon karmakarışık ve saçma görünebilir; ama gerçekleştirilmesi kusursuzdu. Activision ve geliştirici Pandemic Studios, zaten gayet iyi olan bu özelliği olduğu gibi tutmak için epey çaba sarfediyorlar. Oynanışa yapılacak herhangi bir eklemenin, hassas dengenin ilk oyunun hayranlarının beklediği şekilde korunmasını sağlamak amacındalar.

Pandemic Studios başkanı Andrew Goldman, "Bir ton yeni ve güzel özellik ekledik" diyor. "Ancak bunu yaparken ilk oyunu o kadar özel yapan şeyden ödün vermemeye dikkat ettik. *Battlezone II*' de asıl amaç yine oyuncuyu ileri saflara yerleştirmek; ancak bu kez elinizde yepyeni oyuncaklar olacak." Yapılan eklemelerden biri fizik modellerinde göze çarpıyor. Çeşitli araçların verdikleri duygular artık farklı ve mesela bir keşif aracı ile bir tank aynı şekilde tepki vermiyor, böylece de daha gerçekçi bir atmosfer yaratılmış. Paletli araçlar da bu yeniliklerden nasiplerini almışlar, mesela Goldman'ın "übertank" dediği bir çeşit tank tıka basa silah yüklü ve bir yöne ha-



Aydınlatma efektleri olmayan bir aksiyon oyunu neye benzer ki? Hadi çocuklar, saldırın!



Şu elemana baksanıza! Yenilenen grafik motoru, gerçekçi araçlar ve mekanlar yaratmaya gelince kendisini gösteriyor, böylece de sizi hemen avucunun içine alan bir atmosfer yaratılıyor.



Oyunun büyük bir kısmı, buradaki gibi yemyeşil bitkilerle ve hayvanlarla dolu gezegenlerde geçiyor.

reket ederken aynı anda başka bir yöne ateş edebiliyor.

"Yeni fizik modeli çeşitlilik açısından gerçekten çok iyi" diyor Goldman, "Ancak oyuna strateji unsurları eklemek yönünden çok daha etkililer." Goldman'a göre bu değişik fizik modelleri, çevredeki ayrıntıların artırılmasına da katkıda bulunacak (bunlara nehirler, köprüler ve insan yapımı tesisler de dahil). Ayrıca emrinizdeki araç tipleri çevrede ne şekilde ilerleyeceğinizi de belirleyecek. Örneğin ağır bir tank bir su birikintisinden geçemez, bu yüzden araçlarınızı seçerken görevin geçtiği koşulları da göz önünde bulundurmanız gerekecek. Bu söylenenleri sağlamak üzere oyuncuların kaynakların farklı silahlara ve malzemelere harcamaları için oyunun teknoloji ağacında da değişiklikler yapılmış. Goldman "Yeni fizik modeli ve ortamların çeşitliliği sayesinde teknolojinizde hangi yöne ilerleyeceğiniz oldukça önem kazanabilir, özellikle de savaş tarzınız üzerinde..." diyor.

Oyunun strateji kısmı burada da bitmiyor. *Battlezone II*'de karşınıza çıkacak olan iç mekanlar, savaşlara yepyeni bir boyut getirecek. Dışarıda yüzeyde savaşırken birden kapalı bir yere girmeniz (yani aracınızı bırakmanız) gerekebilecek, bunun için de yanınıza her duruma uygun silahlar almalısınız. Diğer güzel özellikler arasında fabrikaların araçları ne şekilde ürettiğini değiştirmeniz için seçenekler ve düşmanın enerji tesislerine girerek içeriden etkisiz hale getirebilmek bulunuyor.

Ayrıca ilk oyundaki güzel fakat animasyonsuz dünyalar yerine *Battlezone II*'deki savaş alanları dinamik bir yapıya sahip olacak ve oynanış bakımından çok önem taşıyacak. "Artık bir dağ geçidini havaya uçurup çığ başlatabileceksiniz" diyor Goldman. Bunun yanında yüzeyde vahşi canlıların bulunması sayesinde de tankınızdan dışarı çıkmak, orijinal *Battlezone*'daki o sakin ay yürüyüşlerinden çok daha rahatsız edici olacak.

Oyunun yapay zekası da elden geçiriliyor. *Battlezone*'daki düşmanlar yeterince akıllıydı; ancak hasat makineleri çok beyinsizdi ve birimler bazen gruplanarak uyanık düşmanlar için çok kolay bir hedef teşkil edebiliyorlardı. Pandemic bu ve benzeri AI sorunlarına eğiliyor ve sonuçlar da oldukça umut verici. "Yapay zeka, oyuncunun kullanabildiği bütün araç kontrollerini kullanabiliyor" diyor Goldman. "Artık yanlara kayabiliyor, eğilebiliyor ve peşinden koştururrsanız mayın bırakabiliyorlar." Böylece yalnız tek kişilik oyun daha zevkli hale gelmekle kalmıyor, işin multi-player tarafı da iyice kızışabiliyor. *Battlezone*'u multi-player olarak oynarken çoğu zaman "yanlara kayan araçları bul" gibi bir strateji izlemek yetiyordu; çünkü insan kontrollü düşmanlar bunlardı. Bunları patlatınca işi bitiriyordunuz. Ancak geliştirilmiş AI ile insan ve bilgisayar kontrollü rakipleri birbirinden ayırmak çok zor olacak. Temel AI komutları da geliştirilecek ve birimler artık gitmeleri gereken yere gidecekler, böylece hareket etme komutlarını rahatlıkla kullanabileceksiniz.

> "*Battlezone II* 'de asıl amaç, yine oyuncuyu ileri saflara yerleştirmek; ancak bu kez elinizde yepyeni oyuncaklar olacak."
>
> —Andrew Goldman, CEO, Pandemic Studios Başkanı

Battlezone'un multi-player oyunları son derece kaliteli ve popülerdi, bu yüzden Pandemic oyunun hayranlarının performans bakımından hayal kırıklığına uğramaması için çok dikkatli davranıyor. "*Battlezone II*, multi-player unsurlarını gözle görülür şekilde ilerletecek" diyor Goldman. "DeathMatch modunda araçlar daha çeşitli olacak, yeni silahlar ve çevre koşulları eklenecek, böylece de olay çok daha canlı tutulacak." Bunlara ek olarak takım arkadaşlarınız arayüzde bir ekip olarak görülecekler, böylece yardımlaşmalı oynamak da kolaylaşacak. Bu arayüz sayesinde ıvır zıvır ticareti yapabilecek ve dost birimlere komutlar verebileceksiniz. Co-op modu konması da düşünülüyor, böylece birçok oyuncu aynı üssü paylaşabilecek. "Birçok oyuncu bilgisayara karşı yardımlaşmalı oynayabilmek için seçenekler istiyordu" diyor Goldman. "Bunun için multi-player oyunumuzda görevleri tamamlamak için arkadaşlarınızla birleşebileceksiniz."

Grafik motoru tamamen sıfırdan başlayarak kurulmuş ve donanım destekli hızlandırmadaki en son yeniliklerden yararlanacak şekilde tasarlanmış. "Yeni motor son derece değişken ölçekli" diyor Goldman. "Yani her bilgisayar konfigürasyonu için mümkün olan en iyi grafikleri sağlayabiliyor. Sonuçta da sade ve dümdüz manzaralar yerine canlı ve renkli manzaralarla dolu ayrıntılı mekanlar yaratılabiliyor."

Bugünlerde birçok oyunun seçtiği yoldan gitmeyi tercih eden *Battlezone II*'de oyunu düzenleme araçları da oyunun motoruyla birlikte gelecek. "Battlezone hayranları ilk oyunun üzerine inanılmaz eklemeler yapmışlardı" diyor Goldman. "*Battlezone II*'yi de aynı yolla geliştirmelerini kolaylaştırmak istiyoruz." Görevleri baştan yazmanızı sağlayacak bütün araçlar .DLL dosyaları halinde sağlanacak, böylece bir C++ derleyicisine sahip kullanıcılar oyunu istedikleri gibi değiştirebilecekler. Ayrıca arayüz ayarları da bir metin dosyası şeklinde tutuluyor, böylece üzerinde kolayca değişiklik yapabilirsiniz.

Pandemic çok şey vaat ediyor; ancak oyunu gördüğümüz kadarıyla bunları yerine getirebilmeleri için bütün şartlar hazır. Bu yaz sonlarında *Battlezone II* fırtınası başlayacak.

PCG

Half-Life: Opposing

Valve, parçalamanız için bir sürü yeni yaratık sunuyor!

Şimdiye kadar yapılmış en iyi 3D aksiyon oyununun ilk yasal görev paketi… İSTİYORUZ, hem de hemen!

—*Colin Williamson*

Valve'ın *Half-Life* oyunu, first-person shooter tarihinde devrim yaratan en büyük adımlardan biri olarak kabul edilmiştir. Bu oyunda hikaye akışı çok sağlam, karakterler inandırıcı ve oynanış da çok akıcıdır. Kurulumdan son ekrana kadar oyuncular koltuklarına yapışıp kalıyorlardı. Söylememize gerek bile yok, tek kişilik görevleri bir solukta bitirdikten sonra oyuncular daha fazlasını istemeye başladılar. Sierra da onlara istediklerini vermek üzere kolları sıvadı.

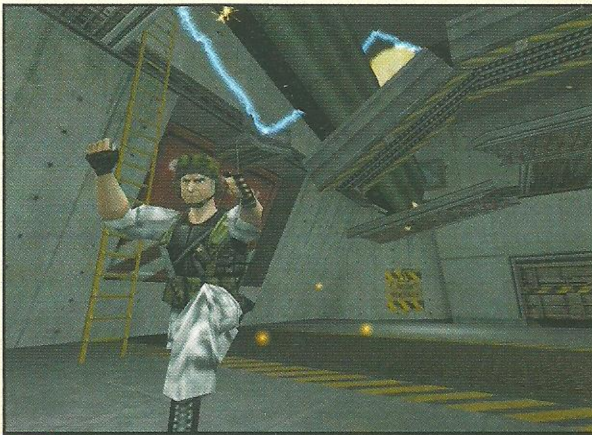
Bu ilk yasal görev paketini hazırlama işi, Gearbox Software adlı yeni kurulmuş bir şirkete verilmiş. En son hazırladıkları proje (Rebel Boat Rocker takma adıyla) pek de başarı getirmeyen *Prax War* adlı oyun olan ekip, en az Valve'ın şaheseri kadar karmaşık ve etkileyici olan bir eklenti ile hünerlerini sergilemeye hazırlanıyor.

Half-Life'ta, hayatta kalmak için komandoculuk oynamak zorunda kalan Gordon Freeman adlı bilim adamını canlandırıyor ve yabancı boyut Xen'den gelen yaratıkların istila ettiği araştırma tesisinden kurtulmaya çalışıyordunuz. Freeman'ın sorularından bazıları oyun esnasında cevaplanıyorsa da, *Half-Life*'ın karanlık noktalarının yorumu çoğunlukla oyuncuya bırakılmıştı. Oyunun genişleme paketini de Valve'ın hikayesiyle uyumlu tutmak amacıyla Gearbox, orijinal *Half-Life*'ın yaratıcılarıyla yakın temas halinde. Gearbox yapımcısı Randy Pritchford "Kavramlar ve hikaye, Valve ile birlikte yaratılıyor" diyor. "Özellikle Marc Laidlaw, *Half-Life* evreninin özellikleri ve bizim tasarım sınırlamalarımız hakkında oldukça ayrıntılı bilgi sağladı. Beraberce hikayeye son şeklini vermeye ve *Half-Life* destanını sürdürmeye çalışıyoruz. Geliştirme aşamasında birkaç kez daha biraraya gelip her şeyin düzgün olmasını sağlamaya çalışacağız."

Bu yeni genişleme paketinde bir asker rolünü üstleneceksiniz, hani şu ilk oyunda yere serdiğiniz paralı askerlerden… "Black Mesa'daki karmaşayı düzeltmek için gönderiliyorsunuz" diyor Pritchford. "Ancak kısa zamanda oradaki 'durum'un size söylenenden çok daha farklı olduğunu görüyorsunuz, yaratıklar bütün tesisi ele geçirmişler. G-Man de (elinde bond çanta olan şu esrarengiz adam) sizin hareketlerinizi kontrol etmeye başlıyor ve kendinizi Dünya'yı istila eden yeni bir yaratık türüyle savaşırken buluyorsunuz."

Opposing Force'ta birçok yeni mekanın bulunmasının yanı sıra önceki oyunda giremediğiniz yerlere de girmeniz mümkün olacak. "Black Mesa'nın bazı bölümleri yalnızca şöyle bir görünüyordu" diyor Pritchford. "*Half-Life*'ın giriş filmindeki araçla geçtiğiniz yerlerde dolaşabileceksiniz. Oradaki koskoca yükleme robotlarını hatırlıyor musunuz? İşte onlarla burun buruna geleceksiniz, belki kontrolünü ele geçirmeniz mümkün olur…"

Hükümet tarafında çalışmanın avantajları tabii ki saymakla bitmez. Asker olarak elinizdeki telsizle ek kuvvetler çağırabilir, iplerle tırmanıp atlayabilirsiniz. "*Half-Life*'ı oynamış olanlara tanıdık gelen, ancak heveslerini kursaklarında bırakan özellikleri bu oyunda sunacağız" diyor Pritchford. Ayrıca *Half-Life*'ta dost karakterlerin çeşitli olmamasından yakınanlar, oyu-



Aralarda film mi istiyorsunuz? Buradan buyrun! *Half-Life: Opposing Force*'ta askerlerinizin ölüm sahnelerini hareketli filmler eşliğinde görebilmek için çok şansınız olacak.

S.İ.B.
SİZİN İÇİN BİLGİLER

Türü: Aksiyon
Üretici: Gearbox Software
Yayıncı: Sierra, 800-757-7707
www.sierra.com
Tamamlanma Yüzdesi: 50%

Kısaca:
Half-Life: Opposing Force, sizi korkunç Black Mesa araştırma tesislerine geri götürüyor; ancak bu kez pazarlık ettiğinden fazlasıyla karşılaşan bir paralı asker rolündesiniz.

Bu kadar özel olan ne?
Atmosferik ve yeniliklerle dolu olan orijinal *Half-Life*, geçen seneki *PC Gamer* ödüllerinden Yılın En İyi Oyunu gibi baba bir ödülle ayrılmıştı. Şimdi de *Half-Life: Opposing Force*'ta yepyeni bölümler, silahlar, dost ve düşmanlarla karşılaşıyoruz.

Ve ne zaman çıkıyor?
Kasım

Force

"Black Mesa'daki karmaşayı düzeltmek için gönderiliyorsunuz; ancak kısa zamanda oradaki 'durum'un size söylenenden çok daha farklı olduğunu görüyorsunuz."
—RANDY PRITCHFORD, PRODÜKTÖR

nun devamında birçok farklı karakterle karşılaşıp beraber dolaşacaklarını duyunca sanırız çok sevinecekler. Sizin gibi koruyucu elbisesi olan bir bilim adamının yanı sıra Barney'nin yeni arkadaşı Otis ile de tanışma fırsatı bulacaksınız (kendisi bir Desert Eagle silahı kullanır). "Bu ikisi sık sık muhabbete dalıyorlar ve bu onları çok gerçekçi kılıyor" diyor Pritchford. Ama asıl karizmatik karakter bizim askerimiz. "Ekibinizdeki elemanların hepsi size sadık. En sağlam yapay zekaya sahip adamların size karşı değil de sizinle aynı tarafta savaştıklarını düşünsenize... Bunlardan bazılarının çok özel yetenekleri de bulunuyor, mesela belli kapılardan sorunsuzca geçebiliyorlar." Peki eski dostumuz Gordon'u hiç mi göremeyeceğiz? Opposing Force'un *Half-Life* ile yaklaşık aynı zaman diliminde geçtiğini düşünürsek, yollarımızın bir yerlerde kesişmesi kaçınılmaz gibi görünüyor.

Opposing Force'ta oldukça yüklü miktarda içerik olacak gibi görünüyor; Pritchford, oyunun son halinin orijinal *Half-Life*'ın yaklaşık %40'ı büyüklüğünde olacağını tahmin ediyor (altı farklı bölüm olacak). Standart askeri silahlardan en garip yabancı aletlere kadar yedi yeni silahla etrafa dehşet saçacaksınız. "Tamamen silahlı olarak içeri dalacaksınız" diyor Pritchford. "Ancak çevre şartları olayları değiştirebilir. Neyse ki ilk oyundaki levye yerine burada da dev bir İngiliz anahtarınız var. Ayrıca tek vuruşta birkaç büyük kutuyu paramparça edebilmenizi sağlayan alternatif ateş modu da bulunuyor. Böylece tek ve güçlü bir savuruşla aynı etkiyi verebiliyorsunuz."

Diğer silahlardan bazıları da mevcut *Half-Life* dünyasından alınmış, mesela ilk oyunda sizi sarmalayıp tavana doğru çeken ve kafanızı koparan Barnacle adlı yaratık. "Artık bu yaratığı sıkıca tutup ağzını biraz büzerek dilinden alev püskürtmesini sağlayabiliyorsunuz" diyor Pritchford. "Düşmanlar vurulunca size doğru sürükleniyorlar ve yaratık kafalarını koparıveriyor. Diğer nesneler vurulunca (mesela yosunlu yüzeyler) bu sefer yaratığın dili oraya yapışıyor ve sizi o yöne doğru çekiyor. Biyolojik bir yakalama kancası işi görüyor!"

Xen'den gelen yeni canlılar da mevcut. "Gordon'un yol açtığı karmaşadan yararlanıp istilaya kalkışan yeni bir yaratık ırkı var" diyor Pritchford. "Bu ırkta çeşitli türler var, robotlardan askerlere kadar... Başlarda bilim adamlarını ve Nihilanth yaratıklarını kaçırıyorlar; ancak sonra Black Mesa'ya geri dönerek her yeri ele geçirmek istiyorlar." Hiç endişelenmeyin, bu yeni yaratıkların yapay zekaları da *Half-Life*'taki rakipleri unutulmaz kılan güçlü yapay zeka kadar sağlam olacak. "Shock Trooper'lar bizim favorilerimiz arasında; çünkü neredeyse insan rakiplerinin zekalarına eşit bir AI seviyesine sahipler. Birlikte çalışıyorlar, tamamen yabancı bir dil konuşuyorlar ve savaş sırasında bağırarak birbirlerine komutlar veriyorlar. Hatta işler kötü giderse Pit Drone'ları çağırmak için geçitler bile açabiliyorlar."

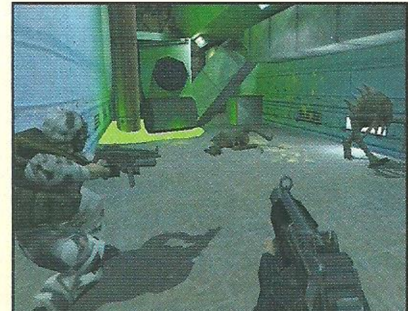
Team Fortress Classic haritalarını eklemek konusunda bir açıklama yapılmadıysa da, bir sürü yeni DeathMatch malzemesi geleceğinden emin olabilirsiniz. "Uzun zamandır bu işin içindeyiz, bu sayede bu işle uğraşan birçok arkadaş edindik" diyor Pritchford. "Anlaşmaların hepsi imzalanmış değil; ama DeathMatch haritalarını hazırlamakta katkısı bulunacakların arasında çok tanıdık isimlere rastlayacaksınız."

Gearbox ekibi, şu ana kadar yeni karakterlerin üçte birini tamamlamış durumda ve yeni haritalar tasarlamakla uğraşıyor. Oyun Haziran civarında yavaş yavaş ortaya çıkmaya başlayacak, piyasa tarihi ise Kasım olarak planlanıyor. Tam da Valve'ın heyecanla beklenen *Team Fortress 2*'siyle aynı zamanlarda çıkacak...

PCG



Iyyy! Uzayın derinliklerinden gelen felaket bir yaratık... Neyse ki elinizdeki dev İngiliz anahtarı, ilk oyunda Gordon'un elinde sallayıp durduğu levyeden çok daha ölümcül görünüyor.



Opposing Force'un dünyasında kızgın yaratıklar, radyoaktif sızıntı ve komik kravatlar takmış bilim adamları göreceksiniz.



Texas'lı tasarımcılar, yeni DeathMatch haritaları üzerinde çalışıyorlar. Arkaplandaki şu matkap operatörü rolünde oynamak için sabırsızlanıyoruz...

Silent Hunter II

Alman U-Boat'un içinde geçen görevleri başarabilecek misiniz?

Churchill, savaş sırasında kendisini gerçekten endişelendiren tek şeyin U-Boat'lar olduğunu söylemişti. Şimdi Alman bayrağı altında denize açılarak bunun nedenini öğrenme zamanı…

—T. Liam McDonald



Aeon'un *Silent Hunter II* için geliştirdiği yeni grafik motoru, kameralara daha fazla serbestlik sağlıyor ve oyuncuların olan biteni daha rahat izlemesini mümkün kılıyor.

S.İ.B.
SİZİN İÇİN BİLGİLER

Türü: Simulasyon
Üretici: Aeon
Yayıncı: Strategic Simulations, Inc., (408) 737-6800
www.ssionline.com
Tamamlanma Yüzdesi: 70%

Kısaca:

SSI'ın oldukça iyi eleştiriler alan ve çok satan denizaltı simulasyonunun devamında, dondurucu Kuzey Atlantik'e giderek Almanların "Demir Tabut" dediği gemide İkinci Dünya Savaşı'nın heyecanını yaşayacaksınız.

Bu kadar özel olan ne?

Silent Hunter, strateji ve simulasyon türlerinin sağlam bir karışımıydı, o oyundaki oynanış geliştirilmiş ve güncellenmiş. Yeni grafik motoru sayesinde yanan her gemi gerçek gibi görünüyor. Ayrıca olayların U-Boat'ta geçmesi de savaşın en kritik anlarını yeniden yaşamanızı sağlıyor.

Ve ne zaman çıkıyor?

Sonbahar

Her zaman için kaliteli bir denizaltı simulasyonunun iyi satacağını savunduysak da, *Silent Hunter*'ın şu anki kadar büyük bir başarı elde edeceğini doğrusu tahmin etmemiştik. İkinci Dünya Savaşı konulu denizaltı simulasyonları hep küçük bir kitleye hitap etmiştir, genel olarak bakılınca oyunculara çok da çekici gelmeyebilir."

Aeon'dan Bill Becker (*Silent Hunter*'ın tasarımında ve programlamasında çalışmıştı) böyle konuşuyor. Şaşıran sadece o da değil. SSI da tarihi bir denizaltı oyununun 350,000 kopya satacağını hiç ummamıştı, akıllıca izlenen 'bundle' politikası sayesinde çıkışından üç sene sonra hala daha satılacağını da… Bu tür şeyler hiç olmazdı, en azından genel kanı öyleydi. Ancak *Silent Hunter*'da her şey yolunda gitmişti. Oynanışta belli bir taktik kısmı vardı; ancak simulasyon oyunlarıyla ilgilenenleri alıp götürecek kadar derin değildi. Grafikler zamanına göre oldukça etkileyiciydi. Dahası, savaş oyunları dünyasındaki eksikliği hissedilen büyük bir boşluğu dolduruyordu: Bir uçuş simulasyonunun denizaltında geçen eşdeğeri. Kabul edelim: Denizaltılar manyak aletler! Düşmana ölüm kustuktan sonra dalgaların arasında kaybolup giden, ağır silahlarla donanmış ve sessiz olan bu dev canavarlar oldukça çekiciler. Wolfgang Peterson'ın klasik U-Boat filmi Das Boot'un yeniden çekilmesiyle elde edilen başarıya baksanıza…

Das Boot'taki U-Boat'lar ve kurt sürüleriyle dolu soğuk Kuzey Atlantik mekanları, *Silent Hunter II*'de de karşımıza çıkıyor (aslında Das Boot lisansını almak için oldukça uğraşılmış; ancak uluslararası bazı engellerin aşılması çok zor olunca vazgeçilmiş). Oyunda, savaşın 1939-1945 yılları arasında Alman Cephesi'ndeki akışı konu ediliyor. Atlantik Okyanusu tümüyle haritalanmış (Amerika'nın batı kıyısından Avrupa'nın doğu kıyılarına, Grönland'dan Afrika kıyılarının ortalarına kadar); ayrıca Norveç ve Akdeniz'in bazı kısımları da buna dahil (geliştiriciler Akdeniz'in bütününü oyun ilk piyasaya sürüldüğünde birlikte vermek ve tamamen ayrı bir eklentiye veya Commander's Edition'a dahil etmek konusunda kararsızlar). İlk oyunda okyanuslar devriye bölgeleri şeklinde ayrılmıştı; ama *Silent Hunter II*'de bunlar kesintisiz, yani dünyanın bir ucundan diğerine aralıksız gidebilirsiniz.

Alman denizaltılarından dört tanesi emrinizde olacak: II, VII, IX ve XXI tipleri. Becker şöyle açıklıyor: "Diğer denizaltılar da oyunda yer alacak; ama doğrudan oyuncunun kontrolüne verilmeye-

cek. II tipi denizaltılar, savaşın en başlarında Norveç ve İngiltere kıyılarında sonra da Baltık Denizi'nde eğitim amaçlı kullanılmışlardı. VII tipi en çok kullanılan tipti ve bütün savaş boyunca her cephede kendini göstermişti. IX tipi daha geniş ve boyutları bakımından Amerikan donanmasındaki aletlere benziyordu. Daha uzun süreli görevlerde, özellikle de Amerika kıyılarındaki görevlerde kullanılmışlardı. XXI tipi ise şu ünlü "Electro-boat"lar. Birçok kişi zamanında bu aletler sayesinde Almanların Atlantik Savaşı'nı kazanabileceğini düşünür. Gerçek savaşta hiç kullanılmayan bu araçlar, savaşın sonlarında devriye görevlerine başlamışlardı."

Bu oyun yalnızca Alman cephesini içeriyor. Atlantik Savaşı'nda diğer ülkelerin denizaltılarının rolü çok küçüktü, zaten Bill Becker da şöyle diyor: "Tasarımı ne kadar dar tutarsak oyun o kadar iyi olur. Atlantik'te veya Akdeniz'de bir İngiliz denizaltısıyla oynamak ilginç olsa da, Alman U-Boat'larla İngiliz denizaltıları arasında işleyiş bakımından büyük farklar var. İtalyan denizaltılarını modellemekten de aynı sebepten dolayı vazgeçtik. Yani kısacası diğer devletlerin denizaltılarını da koyalım diye U-Boat simulasyonumuzu tehlikeye atmak istemedik. Bazı kişiler destroyerleri ya da klavuz gemileri yönetmek istediklerini belirttiler; ama böyle bir şey hem bütçe hem de zaman açısından bu projenin kapsamına girmiyor."

Mekandaki değişiklik sayesinde oyunun havası çok farklı olacak. U-Boat'lar sıkışık ve rahatsız yerlerdi, savaşın akışı da çok hızlı bir şekilde değişiyordu. Taktikler çok farklı ve 1943'ün "Kara Mayıs"ından sonra artık durum gitgide umutsuzlaşıyor. Müttefikler denizaltı avında başarı sağladıkça ve radarlarını geliştirdikçe, işler daha da zorlaşıyor. Oyunun orijinalinden en büyük farklılığı, koordine takım komutlarının eklenmesi olmuş. Oyuncular devriye gezerken şifrelenmiş halde yeni emirler geliyor. Diğer U-Boat'lar da yanıt veriyorlar ve konvoy oluşmaya başlıyor. Bu diğer U-Boat'lar, emirleri ve bilgileri birbirlerine iletebiliyorlar, böylece daha organize saldırılar düzenleyebiliyorsunuz. Multiplayer modunda kullanılınca bu takım taktikleri, PC'de şimdiye dek gördüğümüz en dinamik denizaltı oyunlarından

> **"Zorluk seviyelerine daha fazla seçenek ekleyerek hem ortalama oyuncuları, hem de simulasyon hastalarını memnun etmeye çalışıyoruz."**
>
> —Bill Becker, Tasarımcı/Programcı

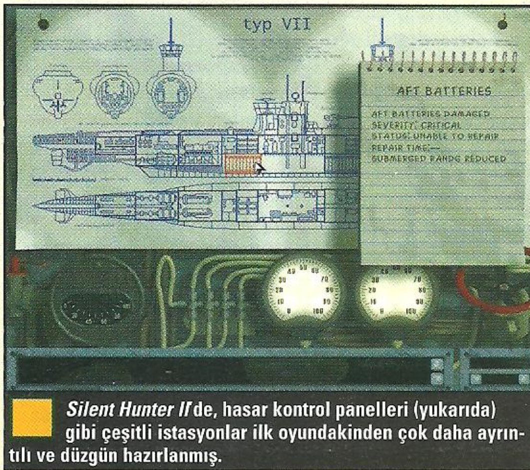


Güverte silahlarından baktığınızda işte böyle görüyorsunuz. Bu ağır kruvazör, yalnızca taramalılarla batırmak için biraz fazla büyük galiba.

birinin sinyallerini veriyor.

Silent Hunter'dan alışık olduğumuz tür karışım, *Silent Hunter II*'de de aynen bulunacak. Rastgele oluşturulan ve ayarları değiştirilebilen tek kişilik görevlerde oyuncular konvoylara, savaş gruplarına ve değişik yetenek, güç ve sayıdaki diğer denizaltılara karşı mücadele edecekler. Özel hazırlanmış görevlerde ise mayın döşeme, keşif, liman saldırıları yapacak ve Scapa Flow'daki Gunther Prien gibi tarihi çatışmalara rastlayacaksınız. Alman denizaltı uzmanı Erich Topp da resmi destek sağlıyor, zaten görevlerden birçoğu onun günlüğünden yola çıkarak hazırlanmış. Ayrıca oyun, bir önceki *Silent Hunter* ek diskindeki gibi tam donanımlı bir görev editörü içerecek.

Senaryolar keşif görevleri üzerine kurulu olacak ve hepsinin sonunda ödüller, terfiler, yeni malzemeler ve yeni U-Boat'lar olabilecek. Bill Becker, bu senaryo sisteminin ilk oyundakinden daha incelikli olacağının altını çiziyor. "Her keşifte oyuncu daha bağımsız olacak. Görevin ortasında 'milch cow'lar ile yakıt ikmali yapabilecek, BdU'dan (komuta merkezi) yeni emirler alabilecek ve farklı görevlere atanabileceksiniz. İlk *Silent Hunter*'da eleştirilen ve düzeltmeye çalıştığımız bir unsur da çatışma sayısının ve türlerinin tarihe uygun olması. Hakkında bilgi bulabildiğimiz her konvoy için bir veritabanı oluşturuyoruz; kalkış ve varış noktaları, yola çıktığı tarih ve içerdiği gemilerin sayısı ve türleri. Bu bilgiler sayesinde oyunculara, yapıları tarihe uygun olan ve gerçekçi konvoylarla karşılaşma fırsatı verilmiş oluyor. Tabii oyunculara diledikleri takdirde daha fazla hedef içeren görevlerde oynama şansı da vereceğiz. Ayrıca genel senaryo sistemine multimedya özellikleri ekleyerek görsel olarak daha çekici halde getiriyoruz."



Silent Hunter II'de, hasar kontrol panelleri (yukarıda) gibi çeşitli istasyonlar ilk oyundakinden çok daha ayrıntılı ve düzgün hazırlanmış.



Klasik periskop görüntüsü: Karşınızda başka bir *Unterseeboot* var.

Üç senelik sessizlik sırasındaki en büyük değişiklik şüphesiz 3D grafikler alanında oldu, zaten Aeon da çalışma yöntemini bu yenilikler doğrultusunda değiştirmiş. İlk oyun iki kişi tarafından üç yılı aşkın bir sürede yaratılmıştı; ancak devam oyununu hazırlayan ekip 10 kişiden oluşuyor. Dahası, yeni bir oyun hazırlamak ve üstüne üstelik o anki teknolojiye de ayak uydurmak için eldeki zaman da azalmış durumda. Sonuçta ortaya donanımla hızlandırılmış bir oyun dünyası çıkmış, daha geniş görünümlerle kamera açılarına geçilmiş ve görsel açıdan çok zengin bir ortam yaratılmış. Düzgün ve doku kaplamalı gemiler, son derece ayrıntılı ve güzel hazırlanmış. Bunu başarabilmek için, gerçek gemiler ve denizaltıların fotoğraflarının çekilmesini de içeren kapsamlı araştırmalar yapılmış. Üç boyutlu görünümler (güvertede ve periskop görünümünde), denizaltıların içinde iki boyutlu görüntülerle birleştiriliyor. İç mekanların tamamen üç boyutlu hazırlanması, çok güçlü işlemcilere (ve tabii ek süreye) gerek duyulduğu için tercih edilmemiş. Denizaltının çeşitli bölümleri (hedefleme kontrolleri, hasar sistemleri, kaptan köşkü vs.) ilk oyundakiyle benzerlik gösteriyor ve *Silent Hunter* ile biraz zaman geçirmiş oyunculara hemen tanıdık gelecek.

Bill Becker'e göre bütün iş doğru dengeyi yakalamakta yatıyor. Bir denizaltı delisi olarak bütün ayrıntıların mükemmel olmasını istiyor; ancak oyun tasarımcısı olarak da oynanabilirlik ile ayrıntı arasındaki savaşta oynanabilirliğin her zaman üstün geldiğinin farkında. "Ortalama kitleyi memnun etmek için oyunun her şeyden önce eğlenceli olması gerektiğini anladık. Ne yazık ki bunu gerçekçilikten ödün vererek yaptığımız zaman daha sıkı oyuncuları kaybediyorsunuz. Zorluk seviyelerine daha fazla seçenek ekleyerek her iki kesime de istediklerini vermeye çalışacağız. Dengeyi doğru kurarsak herkes memnun kalacaktır." PCG

Her Zevke Uygun Oyunlar

EA Sports'un yeni çıkacak oyunlarında herkese uygun bir şeyler var

Yarın güneşin doğacağı ya da önemli dosyalarınızı yedeklemeyi unuttuktan sonra hard diskinizin çökeceği nasıl çok büyük birer olasılıksa, EA Sports'taki elemanların her sene spor serisi oyunlarına bir yenisini eklemeleri de o kadar büyük bir olasılıktır. Bu sene de aynısı olacak; ama şirket bu sene inanılmaz derecede popüler olan avcılık oyunlarına el atarak hitap ettiği kitleyi daha da büyütmeyi hedefliyor. 1999'un geri kalanında gözünüzü dört açıp beklemeniz gereken spor oyunlarına kısa bir bakış:

Formula 1 Championship

Çok keskin görünen bu yarış oyunu, EA Sports'un yenilerde aldığı F1 lisansını ilk kullanan oyun olacak. Kış aylarında piyasaya çıkarılması planlan oyunda gerçek hayattaki sürücüler, arabalar ve F1 pistleri bulunacak. Ayrıca EA Sports, gerçek F1 takımlarından arabaların dinamiği ve gerçekçilikleri konusunda öneriler alıyor. Umarız bu öneriler, *Formula 1 Championship*'i şirketin en yeni oyunu *NASCAR Revolution*'dan daha iyi yapmaya yeter.



Tamamen F1 lisanslı olması ve buradaki gibi nefes kesici grafikleri sayesinde *Formula 1 Championship*'in başarı şansı çok yüksek.

FIFA 2000

FIFA serisi, futbol simulasyonlarında her zaman ilk sırada yer almıştır. *FIFA 2000*'de de dünyanın en iyi 17 liginin yanı sıra 40 klasik takım sunularak şimdiye kadarki en fazla takım sayısına ulaşılacak. Ayrıca ilk kez olarak art arda sezonlar oynayabilme özelliği getiriliyor. Grafiklerin ve atmosferin bir basamak daha yukarı çıkarılacağından emin olabilirsiniz. Yeni animasyonlar sayesinde bütün sert çarpışmalar görüntüleniyor, değişik boy ve kilolarda farklı oyuncu modelleri ve en az 80,000 kelimelik spiker konuşmaları da bulunuyor. Oyun sonbaharda çıkacak.



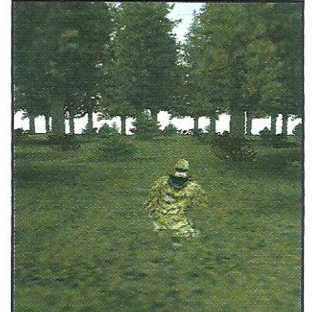
Yepyeni hareketler ve daha sıkı kontrol, *FIFA 2000*'i bu sevilen serinin en güzel versiyonlarından biri yapabilir.

Madden NFL 2000

İnanılmaz derecede güzel olan *Madden 99*'un devamı olan *Madden NFL 2000*, eskisinden daha da şirin olacak gibi. Oyunun hızı artırılmış ve eskisinin iki katı kadar animasyon konulmuş. Oynanışta yapılan geliştirmeler arasında yeni bir pas sistemi, geliştirilmiş koşu sistemi ve multi-player desteği gerekiyor. PC'deki NCAA serisinin artık son günlerini yaşadığını düşünürsek bu oyun, EA Sports'un bu sene çıkaracağı son Amerikan futbolu oyunu olacak gibi. Eylül'de çıktığı zaman gereken ilgiyi göreceğini tahmin ediyoruz.

Master Hunter

Raflarda birbirinin kopyası 20 dolarlık avcılık oyunları görmekten bıktınız mı? Belki EA Sports'un *Master Hunter* (geçici ismi) adlı oyunu artık suyu çıkarılan bu türe karşı bakış açınızı değiştirebilir. Altı değişik ortam sizin sanal av sahalarınız olacak. EA Sports, hem first-person, hem de third-person perspektifli sıkı bir aksiyon oyununun verdiği duyguyu yakalamaya çalışıyor. Profesyonel avcılardan görüntülü ipuçları bile alabileceksiniz, EA'in dediğine göre bu ipuçları gerçek avcılıkta da çok işinize yarayacak. Bir de Internet üzerinde online oynanabilirliği ekleyince, en zor beğenenlerin bile bir göz atacağı bir oyunla karşılaşabiliriz. Sonbaharda piyasada...



EA Sports'un avcılık türünü denediği ilk oyunda, en popüler geyik çeşitlerini vurmak üzere ava çıkabileceksiniz.


NBA Live 2000'de dilediğiniz NBA oyuncusuyla açık havada teke tek maç yapma şansınız var.

NBA Live 2000

EA Sports, geçen seneki *NBA Live 99* ile basketbol simulasyonu işini bildiğini iyice kanıtlamıştı. Şirket, oyunun yeni versiyonunda bu ününü daha da pekiştirmenin peşinde. Bu senenin versiyonunda yüzlerdeki ayrıntılar, gelişmiş animasyonlar ve güzel bir hareketten sonra duyduğunuz oyuncuların gerçek sesleri ile *NBA Live 2000,* iyice parlatılmış. Ayrıca yapay zekanın da elden geçirileceği sözü veriliyor, böylece rakip oyuncular çeşitli durumlarda çok daha mantıklı tepkiler verebilecekler. Oyunda 1950'lerden 1990'lara kadar her 10 yıl için bir "yıldızlar takımı" da bulunacak. *NBA Live 2000,* Kasım ayında yeni NBA sezonunun başlamasıyla aşağı yukarı aynı zamanlarda piyasaya sürülecek.

NHL 2000

EA Sports'un çok popüler olan NHL serisi, önümüzdeki Ekim ayında *NHL 2000* ile geri dönecek. Yeni animasyonlar sayesinde oyundaki duraklamalar bile maç esnası kadar heyecanlı olacak. Gol kutlamaları, kenardaki oyuncuların hareketleri ve ceza alan oyuncuların verdikleri tepkiler çok daha ilginç ve çeşitli olacak, hatta ev sahibi takımın bir oyuncusu arka arkaya üç gol atarsa seyirciler şapkalarını havaya fırlatıyorlar. Çok güzel iki yenilik: Bütün oyuncuların elinizin altında olduğu, takımı istediğiniz gibi kurabildiğiniz bir taslak sistemi ve oyuncu alım satımlarının da bulunduğu bir Career modu.

Tiger Woods PGA Tour 2000

Tarihin belki de en pahalı lisansına sahip olan oyunun Tiger Woods *PGA Tour 2000* (geçici ismi) adlı bu yeni versiyonu sonbaharda piyasada. İlginç yenilikleri sıralarsak, Qualifying School'dan başlayarak Pro Tour'a kadar mücadele etmenizi sağlayacak Tour modu, saha tasarlamanızı sağlayan bir program ve çeşitli 3D araçları. Geliştirilmiş top hareketleri ve iyileştirilmiş kamera açıları sayesinde Tiger, çok çekişmeli olan golf oyunları pazarında kendine sağlam bir yer edinebilir.

Need For Speed: High Stakes

Teknik olarak bir EA Sports oyunu olmasa da (doğrudan Electronic Arts tarafından yayınlanıyor) bu gruptan sayılabilir. Geçen seneki *Need for Speed,* şimdiye kadarkilerin en iyisiydi, High Stakes ise ondan daha da güzel görünüyor. Tamamı lisanslı olan 18 arabanın aldığı hasarlar artık gözle görülüyor ve sürüşü etkiliyor; tam 19 tane pist bulunuyor (bunlardan onu yeni, dokuzu da geçen seneden); özel efektler arasında animasyonlu sürücüler, gece sürerken ışıkları yanan göstergeler ve istediğiniz gibi değiştirebileceğiniz plakalar bulunuyor. Ayrıca yeni oyun modları da olacak, özellikle Career modu kulağa çok hoş geliyor. Sırayla 30 yarışlık bir turnuvada oynuyor ve yeni arabalar almak ya da elinizdekileri terfi/tamir etmek için para kazanmaya çalışıyorsunuz. Sonunda da en zorlu rakibinize karşı yarışıp en büyük ödülü almaya uğraşıyorsunuz; birbirinizin arabalarını. *Need for Speed: High Stakes* bu yaz aylarında piyasaya çıkıyor, bunu okuduğunuz sıralarda raflara çıkmış bile olabilir.


Need for Speed: High Stakes'te arabanızı dikkatsiz kullanırsanız, sonuçları gözlerinizle görebileceksiniz.

Korsanlardan Gaf Üstüne Gaf

Korsan oyunlar, oyuncuların hayallerini yıkmaya devam ediyor.

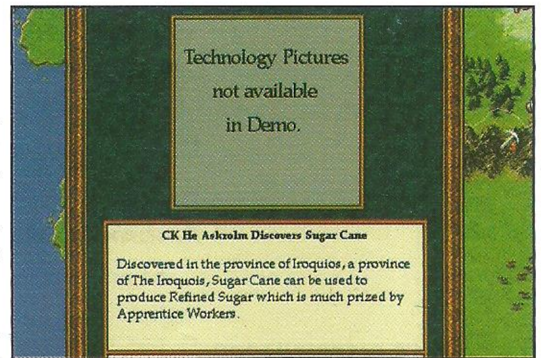
Oyun severlerin pek çoğunun korsan oyun piyasasına fazlasıyla sıcak baktığı bir gerçek. 25-30$'lık oyunları 1,5-2 milyon liraya almaya kimsenin itirazı olmuyor elbette. Pek çok yerde korsan yazılım ve oyunların sistemlere zararı olabileceği yazılıp çizildiyse de buna kimse gerçek anlamda kulak asmamıştı. Ta ki *Carmageddon 2* oyunundan bulaşan CIH(çernobil) virüslerine kadar.

Korsan oyun piyasasının neden olduğu bu rezaletin izleri henüz silinmemişken yeni bir furya baş gösterdi: Henüz tamamlanmamış olan oyunların betalarını çoğaltarak piyasaya sürmek. Yaklaşık 4 ay kadar önce programlanma aşaması henüz bitmemiş bir oyun olan *Magic & Mayhem*'ın satılmakta olduğunun öğrenilmesi *PC Gamer* ofisinde kafaları karıştırmış daha sonra bunun bir beta versiyonu olduğu fark edilmişti. Şu günlerde ise iki flaş strateji oyununun ve herkesin merakla beklediği bir 3D shooter'ın Beta versiyonu piyasada. Bunlardan birincisi *Imperialism II.* Büyük oranda tamamlanmış olan bu sürümde ilk bakışta Scroll barların olmaması ve kimi resimlerin eksik olması dışında bir sorun görülmüyor; ancak kimi zaman "auto save" esnasında hatalı işlem nedeniyle kapatıldığını görüyorsunuz.

Betası ortalarda gezen diğer starateji oyunumuz da (sıkı durun) *Age of Empires 2: The Age of Kings.* İki sayı önce preview'ını yaptığımız ve tamamlanmasına daha aylar olan oyuna İstanbul'da kimi standlarda rastlamak mümkün. Oyundaki birimlerin animasyonları tamamlanmamış. Kimi birimler harekete geçince ya da ölünce bir anda diğer birimlerin şeklini alıyorlar. Kimi bölümlerde birimleriniz suda yürüyebiliyor, bazı bölümlerde ise bir çatışma sonrasında yerlerine çivilenip hareketsiz kalıyorlar. Gemiler de kıyıdan içeri fazlaca giriyor. Tüm bunların yanında oyun programcılarının vaat ettiği gelişmiş kontrol özelliklerinin yerinde yeller esiyor (tüm bu eksikliklerden oyunun "readme" dosyasında bahsediliyor). Kısacası oynamak pek akıl karı değil.

Bahsedeceğimiz üçüncü oyun *Aliens versus Predator.* Bir süredir okuyucularımızdan AvP'de birbiriyle alakasız ve çok sayıda sorun yaşadıklarını anlatan telefon ve e-mail'ler alıyoruz. Kimi oyunu niçin save edemediğini, kimi görüntülerin çok bozuk olduğunu ve düzeltmenin bir yolu olup olmadığını, kimi yaratık olarak oynarken tavanda yürümek dışında bir de uçuyor olmanın normal olup olmadığını soruyor. Biz de bu oyunda her şeyin mümkün olduğunu söylüyoruz, bir tek şey hariç; oyunu oynamak. Tam versiyonların korsan sürümlerinde bile bir ton sorun yaşarken bir de betalara boğulmak çok ürkütücü.

Bir düşünelim; *Imperialism II*'nin tam sürümü piyasaya çıktığı halde bu sürümün korsanları üretilmedi (orijinali zaten hepimizin bildiği sebepler yüzünden bulunamıyor). *Age of Empires II*'nin ve *Aliens vs. Predator*'ün başına da aynı şey gelirse sabırsızlıkla bekleyen oyun severlere, oyunun aslından çok uzak olan bu "yamalı bohça"larla idare etmek düşebilir.



Imperialism II'nin piyasaya sürülen beta versiyonunda bu tür sorunlarla sık sık karşılaşabilirsiniz.

DUNGEON KEEPER 2



TÜRKÇE
KULLANMA KILAVUZU
İLE BİRLİKTE
SATIŞ NOKTALARINDA



BULLFROG

AZGIN YARATIK VE DİŞİ EFENDİ
DUNGEON KEEPER 2'YE GERİ DÖNDÜLER.
ONLAR İÇİN BİR YERALTI KRALLIĞI KURARKEN,
KENDİNİZİN KARANLIK TARAFINI DA KEŞFEDİN.
ANCAK BUNUN CENNETTE YAPILMIŞ BİR EVLİLİK
OLMADIĞINI HİÇ BİR ZAMAN UNUTMAYIN.

TÜRKİYE DİSTRİBÜTÖRÜ



ARAL İTHALAT LTD.ŞTİ.
Tel: 0212 659 26 73



WWW.DUNGEONKEEPER.COM

ANA DAĞITICILAR

EKOL BİLGİSAYAR PROGRAMCILIK LTD.
Tel : 0 212 212 83 55 - 56
Fax : 0 212 212 83 53

DENİZ LTD.
Tel : 0 212 213 34 00
Fax : 0 212 213 34 20

MASCOM
Tel : 0 212 212 13 66
Fax : 0 212 212 88 70

7 Studios Kuruluyor

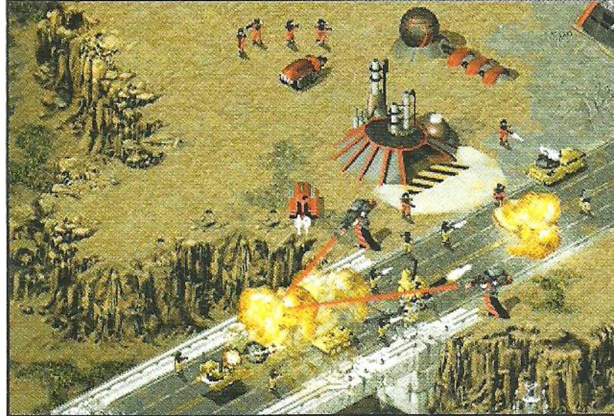
Eric Yeo ve Lewis Peterson Westwood Studios'dan ayrılarak 7 Studios'u kuracaklar

Command & Conquer serisiyle bilinen Westwood Studios, çok önemli iki elemanını yitirdi: Eric Yeo ve Lewis Peterson, adının 7 Studios olması planlanan kendi geliştirici şirketlerini kurmak üzere ayrıldılar.

Yeni şirketin merkezi Santa Monica'da olacak ve hem PC hem de konsol oyunlarının tasarımı yapılacak. Hem *Command & Conquer*'de hem de onun devamı olan *Tiberian Sun*'da baş tasarımcı olan Yeo tasarım müdürü, önceki şirketinde yapımcı olan Peterson da genel müdür ünvanlarını alacaklar.

"Bu bizim hayatımızın fırsatı" diyor Yeo. "Lewis'le ve ekibiyle çalışacağım için gerçekten çok heyecanlıyım; ayrıca yepyeni bir ortamda yeni oyunlar hazırlamak da çok güzel olacak. Ayrılmak kolay olmadı; ama *Tiberian Sun*'ın çok iyi göründüğünü ve sağlam ellerde olduğunu söylemek isterim. Westwood'da geçirdiğim günleri ileride hoş anılar olarak hatırlayacağım."

Yeo'nun sözünü ettiği sağlam eller, Adam Isgreen'e ait. Geçmişte Red Alert'te baş tasarımcılık görevini yürüten Isgreen, *Tiberian Sun*'ın geliştirilmesinin son aşamalarında baş tasarımcı ünvanını devralacak ve adı şimdilik *Tiberian Twilight* olan üçüncü C&C oyununda da aynı görevi üstlenecek. 7 Studios hakkında daha ayrıntılı bilgi için şirketin Web sitesini ziyaret edebilirsiniz: *www.7-studios.com.*



***C&C: Tiberian Sun*'ın baş tasarımcısı Eric Yeo, 7 Studios'u kurmak için Westwood'dan ayrıldı. Projenin başında o olmadan bakalım nasıl bir iş çıkaracaklar...**

KISS Off!

KISS oyununda Monolith'in LithTech motoru kullanılacak

Önceden Bloodshot Entertainment adıyla bilinen Third Law Entertainment, yakında çıkacak olan 3D aksiyon oyunu *KISS Psycho Circus: The Nightmare Child*'da Monolith'in LithTech motorunu kullanmaya karar verdi. Artık yılan hikayesine dönen Ion Storm olaylarını takip edenler, Third Law'un kendi şirketlerini kurmak için John Romero'yu yüzüstü bırakan *Daikatana* ekibi tarafından kurulduğunu hatırlayacaklardır.

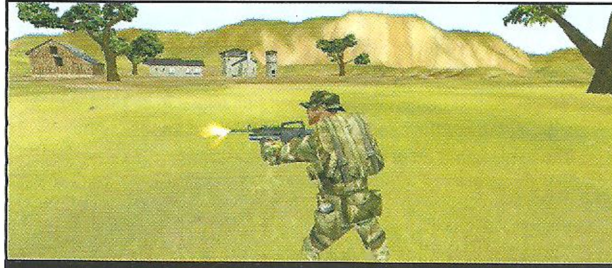
Third Law'un baş programcısı Jonathan Wright "Monolith'in LithTech motorunu üstün teknolojisi nedeniyle tercih ettik. Bu motor hem güçlü, hem de zayıf sistemlere göre ayarlanabiliyor ve böylece *KISS Psycho Circus*'ın hedeflediği geniş kitleye ulaşma olanağı bulacağız. Ayrıca Monolith'in motor konusunda sürekli destek verme teklifi de reddedilemeyecek kadar cazipti" diyor.

Deltanın Ortasında

NovaLogic'in Delta Force 2'si yolda

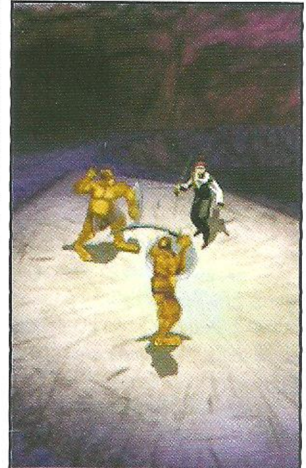
Novalogic ve onun VoxelSpace adlı graŞk teknolojisi, 3D hızlandırma modasına sırtını dönerek harika görünen bir oyun yapmak için tek seçeneğin çokgenler olmadığını kanıtladı. Şirketin geçen seneki ağır topu, yalnızca çekici graŞklere değil, son derece yüksek bir oynanabilirliğe de sahip olduğu bilinen Delta Force'tu.

Bir oyun *Delta Force*'un yaptığı gibi hem eleştirmenler tarafından beğenilir, hem de oyuncular tarafından satın alınırsa devamının gelmesine de neredeyse kesin gözüyle bakılır. İşte bu yüzden NovaLogic de *Delta Force 2*'yi sonbahar aylarına yetiştirmeye çalışıyor. Bu yeni oyunda VoxelSpace'in en yeni versiyonu kullanılıyor ve bu teknoloji sürekli olarak geleneksel 3D'ye ne kadar güçlü bir rakip olduğunu kanıtlıyor. Karakterler ve ortamlar çok güzel bir biçimde ayrıntılı olarak hazırlanmış; ayrıca yerşekilleri de çokgenlerle sağlanan klasik 3D görünümden çok daha organik. VoxelSpace'in bir avantajı da programcıların çok daha geniş dış alanlar yaratmalarına izin vermesi. Böylece dürbünlü tüfekle uzaktan ateş etmek ya da uzun otların arasında gizlenmek gibi birçok ilginç şey mümkün oluyor.



O aptal çokgenlere ihtiyacımız yok! NovaLogic'in VoxelSpace teknolojisi, *Delta Force 2*'ye, rakiplerine rahatça kafa tutacak bir güç kazandırıyor.

Delta Force 2'de yine yoğun eğitimlerden geçmiş bir özel tim üyesini canlandırıyor ve dünyanın çeşitli yerlerinde gizli görevlere giderek teröristleri etkisiz hale getirmeye çalışıyorsunuz. Birçok yeni görevin ve senaryonun olacağı sözü veriliyor, bunların yanında bir sürü silah ve ekipman da emrinize verilecek. Multi-player cephesinde de NovaLogic'in Voice-Over-Net teknolojisi kullanılarak oyuncuların online oynarken birbirleriyle konuşmaları ve takım arkadaşlarını tehlikelere karşı uyarmaları ya da organize saldırılar düzenlemeleri sağlanacak.



Orcs: Revenge of the Ancient, bir realtime 3D savaş oyunu. Oyun, online olarak da oynanabilecek.

Ortaçağ Savaşları

Tolkien'in dünyası, Berkeley Systems'ın son oyununun mekanını oluşturacak

You Don't Know Jack serisi ve After Dark adlı ekran koruyucu koleksiyonu ile tanınan Berkeley Systems büyük bir hızla genişliyor. Şirketin yeni strateji oyunu *Orcs: Revenge of the Ancient*, Kasım ayında Sierra Studios tarafından yayınlanacak.

Orcs, War of the Ring'in Third Age kısmında J.R.R. Tolkien'in Ortaçağ dünyasında ve serinin hayranlarına hemen tanıdık gelecek bir zaman diliminde geçiyor. Kötü büyücü Sauron, Batı'yı fethetmek üzere güçlerini topluyor gibi görünüyor. Orc lideri rolünü üstlenen oyuncu da, Sauron tarafından kendi kalabalık birliklerinin içinde barışı sağlamak görevi verilen bir grup savaşçı orc'u yönetmek üzere seçilmiş.

Orc'ları kendiniz donatıp eğitmek zorundasınız (dört taneye kadar); ayrıca her birinin kendine özgü kişilik ve özelliklerine göre onlara çeşitli özel yetenekler verebiliyorsunuz. Eğitim sayesinde bunların özelliklerini ve savaş becerilerini geliştirerek tam birer savaş makinesine dönüştürmeniz mümkün. Uğraşmanız için 30'dan fazla rakip bulunacak ve tek kişilik oyunu bitirdikten sonra online olarak başka birinin birlikleriyle sıkı bir realtime savaşa tutuşabileceksiniz. Kulağımıza oldukça hoş geliyor...

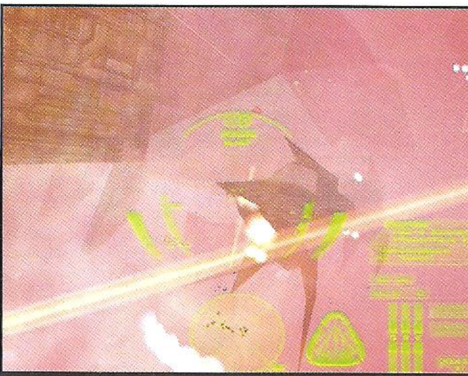
FreeSpace 2 geliyor

Volition, Inc. yeni uzay savaşı simulasyonunu hazırlıyor

Geliştirici Volition, Inc.'in geçen sene çıkardığı *Descent: FreeSpace (The Great War)*, kendi alanında çok güçlü rakiplerle kapışmış ve kendine iyi bir yer edinmeyi başarmıştı, bunu da özellikle güzel graŞklerine ve geniş multi-player seçeneklerine borçluydu. Artık oyunun devamının gelmesi gerekiyordu ve Volition da kış aylarında çıkması planlanan bu yeni oyun için oldukça sıkı çalışıyor.

Yeni oyun, eskisinin bittiği zamandan 32 yıl sonra geçiyor ve iğrenç Shivan'lar Terran'ların ve Vasudan'ların başına yine bela olmaya başlıyorlar. Siz de bu iki koloniyi korumakla görevli olan Galactic Terran Vasudan Alliance'ın (GTVA) bir üyesi olarak göreve çağrılıyorsunuz.

FreeSpace 2'nin özünde son derece sıkı bir uzay savaşı yatıyor, kullanabileceğiniz 70 civarı gemi olacak. Ana gemilerle karşılaştığınız zaman (ki bunlardan birçoğu ilk oyundaki Lucifer destroyerinin yaklaşık 10 katı büyüklüğünde), sizi delik deşik etmek için uğraşan lazerlerine ve makinelilerine yoğunlaşmanız gerekiyor.



Descent: FreeSpace 2'nin yeni nebula efektleri geminize sorun çıkarabilir; ama aynı zamanda baskın saldırılar yapmanız için gerekli gizlenme yerlerini de sunabilirler.

FreeSpace 2, gözlerimizi yerinden fırlatmak konusunda en az ilk oyun kadar başarılı, yeni nebula efektleri ile harika bir atmosfer yakalanmış. Ancak bunlar yalnızca göz boyama amacıyla konmamış; mesela şimşek türü tehlikeler geminize oldukça fazla hasar verebilir ve elektromanyetik dalgalar da sensörlerinizi bozabilir. Bunun yanında siz veya düşmanlarınız duman tabakalarını gizlenmek amacıyla da kullanabilirsiniz.



Ana gemiler son derece büyük olacaklar ve kendilerini korumak için güçlü savunma silahları bulunacak.

Multi-play oyunu çok zevkli hale getiren realtime ses iletişimi bu oyunda da olacak; ayrıca harika bir görev editörü de var.

LAN ya da Internet üzerinde sekiz kişiye kadar hem DeathMatch, hem de yardımlaşmalı oynama seçenekleri sunulacak (Internet oyunu, Volition'ın istatistik ve puanlama seçenekleri de sunan Parallax Online adlı servisi üzerinden sağlanacak).

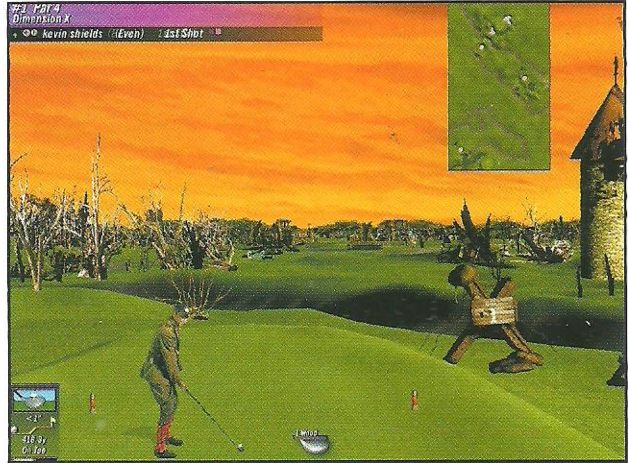
Links El Değiştiriyor

Microsoft, Access Software'i satın almak peşinde

Birkaç aydır etrafta dedikodular dolaşıyordu; ancak her iki taraf da Microsoft'un bilgisayar golf oyunlarının ustası Access Software'i satın almaya hazırlandığını ne kabul etmiş, ne de yalanlamıştı. Çoğu zaman olduğu gibi dedikodular yine doğru çıktı; anlaşma son halini aldığında Microsoft, piyasada büyük başarı elde eden Links serisinin yeni yayıncısı olacak.

Anlaşma Links serisini tamamen kapsayacak; buna geçtiğimiz yıllarda çıkarılan birçok eklenti diski, yakında çıkacak Links *Extreme* ve Access'in popüler macera oyunu serisi Tex Murphy de dahil.

Microsoft Games Group'un genel müdürü Ed Fries "Orijinal Microsoft Golf oyununu yaratan iki ekip olan Microsoft ve Access Software'i yeniden birleştirmek çok heyecan verici" diyor. "Son derece kaliteli yönetici ve geliştirici kadrosu gerçekten çok işimize yarayacak." Microsoft, Microsoft Golf serisini devam ettirmeyi düşündüğünü, ancak bunun büyük ihtimalle eski *Links LS* teknolojisi kullanılarak hazırlanan düşük bütçeli bir proje olacağını söylüyor. En son gelişmelerle hazırlanacak asıl oyunlarda hem Microsoft, hem de Access Software isimleri bulunacak.



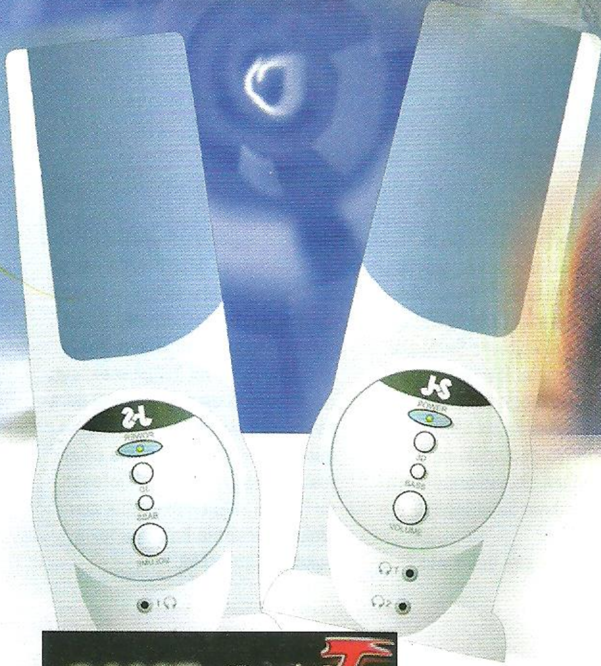
Microsoft ve Access isimlerini birlikte taşıyacak ilk oyun, yakında çıkması planlanan *Links Extreme* olacak.

Access'in kurucusu ve başkanı Bruce Carver "Bu satış Access Software için büyük bir fırsat. Geliştirici ekibimiz Salt Lake City'de kalarak eskisi gibi harika golf oyunları yapmaya devam edecek, aynı zamanda da Microsoft'un dünya çapındaki pazarlama ve dağıtım olanaklarından yararlanma imkanı da bulacağız" diye konuşuyor.

Anlaşma son halini aldığı zaman Carver da Microsoft'a katılacak; ama asıl olarak Links serisini korumak ve genişletmekle ilgilenecek. Ürünün geliştirilmesinde yine büyük bir rol üstlenecek; ayrıca Microsoft'un sağlayacağı parasal destek ile de Links oyunlarını yepyeni bir kalite düzeyine çıkarmayı planlıyor. Umarız Microsoft şu haliyle zaten mükemmel olan Links oyunlarına burnunu fazla sokmaya çalışmaz.

JAZZ SPEAKERS
Creating Audio Lifestyles

Bu ses sizi ÇILDIRTACAK!



GAME BEAST

- 480 watt
- Subwoofer Built into Main Speaker
- Advanced 3D Surround technology
- 3" Woofer, 3" Midrange/High Frequency Drives
- Dual Headphone Jacks
- 80-20,000Hz Frequency Response
- Main Volume, Bas Boots & Power controls
- 3D on/off Button

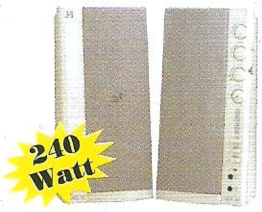
Yüksek Ses ve Güçlü Bass Arayan Oyun Meraklıları ve Müzik Fanatikleri için mükemmel bir seçim -Don Labriola 9/98











JS-100
PMPO 3D Speaker



JS-300
PMPO 3D Speaker Equalizerli Sistem



JS-7906
PMPO İnferno 3D Max 4.1 Kanal Surround Sistem



JS-7906
PMPO İnferno 3D Max 4.1 Kanal Surround Sistem

TÜRKİYE GENEL DİSTRİBÜTÖRÜ
MULTİMEDYA BİLGİSAYAR

MULTIMEDYA
www.multimedya.com

Mecidiyeköy: (0212) 212 98 50 (PBX) **Bakırköy:** (0212) 572 16 24
www.multimedya.com / e-mail: marketing@multimedya.com / technic@multimedya.com

SATIŞ NOKTALARIMIZ

CARREFOUR SA | CONTINENT | MEGAVİ ZYON | METRO | OFFICE 1 | REAL

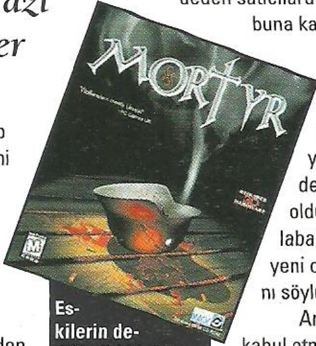
Mortyr Zor Durumda

I-Magic'in yeni Nazi oyunu raflarda yer bulamıyor

Bir oyunun kutusunda olup bitenler müşterinin ilgisini çekerse oyunun satışlarını oldukça artırabilir. Ancak zaman zaman bu durum geri de tepebilir, Interactive Magic'in yeni Şrst-person oyunu *Mortyr*'da olduğu gibi.

Öyle görünüyor ki üzerinden dumanlar çıkan bir Nazi kaskını kurşunlar ve kanlarla çevrelenmiş bir halde görüntülemek, bazı satıcıların sinirlerini oldukça germiş ve I-Magic'in bu oyununa raşarında yer ayırmamışlar. *Mortyr*'ın uzun zamandır çıkardıkları en başarılı oyunlardan biri olacağını uman şirket için çok zor bir durum, özellikle de ilk partide 100,000 oyunun satılması planlanmışken...

Şirketin dediğine göre bu kötü muamelenin nedeni, oyunun içeriği ve kapağındaki resimler; ama oyunu satmayı reddeden satıcılardan biri olan Best Buy buna katılmıyor. Best Buy, benzer içeriğe sahip birçok oyunu sattıklarını belirtiyor ve raşarında *Mortyr*'a yer ayırmamasının nedeninin kaliteyle ilgili olduğunu, zaten çok kalabalık olan bir türde artık yeni oyuna gerek olmadığını söylüyor.



Eskilerin dediği gibi bir kitabı kapağına bakarak yargılayamazsınız. Pekala, bu durumda belki yargılayabilir-

Ancak I-Magic bunu kabul etmiyor ve oyunun ne kadar popüler olduğunun kanıtı olarak Internet'teki fan sitelerini gösteriyor. Oyunun yapımcısı Mike Pearson, "Açıkçası bu oyunun satıcıların tepkisini çekeceğini hissetmiştik, özellikle de endüstrinin durumunu ve raşardaki sayısız *Postal*, *Quake* ve *Mortal Kombat*'leri düşününce..." diye konuşuyor.

Bu yazıyı okuduğunuz sıralarda *Mortyr* piyasaya çıkmış olmalı; ancak oyunu bulabilmek için uzun süre dolaşmanız gerekebilir.

F/A-18 Kalkışa Hazır

Jane's yepyeni bir Hornet oyunu tasarlıyor

Tam bu ayın Görgü Tanığı köşesine noktayı koyacakken, Jane's Combat Simulations'dan hazırlamakta olduğu yeni bir uçuş simulasyonu hakkında haberler aldık ve sayfalarımıza biraz bilgi ile bir resim koyacak zamanı ucu ucuna bulabildik.

F/A-18, donanmanın ödüllü Hornet avcı uçağıyla ilgili ilk simulasyon değil tabii; ama görünüşe bakılırsa en iyilerinden biri olabilir. Oyun, şirketin daha önce *F-15* gibi mükemmel bir oyunu hazırladığı Baltimore, MD'deki stüdyolarında geliştiriliyor. Şu sıralarda merakla beklenen *A-10 Warthog*'a son rötuşlarını yapmakla uğraşıyorlar. *F/A-18*'de son teknoloji ürünü avioniklerin ve Jane's'in şu ana kadar yaptığı en ayrıntılı 3D modellemelerin kullanılması bekleniyor. Ancak ortalama simulasyon oyuncuları bu oyuna hemen atlamadan önce biraz daha yakından baksalar iyi olur; çünkü öyle görünüyor ki *F/A-18* asıl olarak "hardcore" pilotlara yönelik olarak tasarlanmış (yine de *F-15*'le başlayan akımı izleyecek gibi bir hava veriyor, yani oyunda acemiler için basitleştirilmiş bir uçuş modeli de bulunabilir).



F/A-18'in görüntülerine bakılırsa, Jane's Combat Simulations'ın şimdiye kadar hazırladığı en iyi graŞkli oyun olacak gibi...

Yılın sonlarına doğru *F/A-18* için gözlerinizi dört açmanızı öneririz.

Haber Özetleri

Grace Jane's'den Koptu
Jane's Combat Simulations'daki genel müdür ve üretim sorumlusu Paul Grace, görevinden istifa etti. EA'e göre bu ayrılık çok dostça oldu ve şirket şu anda üzerinde çalıştığı projelerden hiçbirini ertelemeyi ya da iptal etmeyi düşünmüyor, bunlara yeni duyurulan F/A-18 simulasyonu da dahil. Yorumlarını almak üzere Grace'e ulaşamadık; ancak EA'den aldığımız bilgilere göre başka bir oyun şirketine geçmiş ve yakın gelecekteki planları hakkında kısa zaman içinde bir açıklama yapılacakmış.

Beneath Askıda
Activision'ın çok övündüğü ve "*Tomb Raider*'ın sonunu getirecek" dediği Beneath, şirketin dediğine göre askıya alındı. Oyunun akıbeti hakkında daha ayrıntılı bilgi almak üzere aradığımızda klasik "Yorum yok" yanıtıyla karşılaştık. Gelecek sayıda size daha fazla bilgi sunmak için köstebeklerimizi şimdiden Activision'ın üzerine saldık.

GT Kemerleri Sıkıyor
Yılın dördüncü çeyreğinde büyük zarar eden (yaklaşık 50 milyon dolar) GT Interactive, çalışanlarının %35'ini, yani yaklaşık 650 kişiyi işten çıkaracağını duyurdu. Bu büyük zararın nedeni, *Driver* da dahil *Total Annihilation: Kingdoms* ve *Unreal Tournament*'ın beklendiği gibi olmaması olarak gösteriliyor.

Infogrames Acıkmış
Anlayacağınız, yeni şirketler satın almak için. Fransız şirket, bünyesine katabileceği birilerini bulmak üzere dünya turuna çıktı. Önce İngiliz geliştirici/yayıncı Gremlin'i satın aldı daha sonra da Amerika'ya geçerek Accolade'i bir lokmada yuttu. Ve elinde 4.5 milyon doları göstere göstere Avustralyalı oyun şirketi Melbourne House'un peşine düştü. Bakalım sırada kim var?

Warbirds Ekibi Uçtu
I-Magic Online'ın Gravepine, Texas'taki geliştirici ekibi topluca istifa etti. I-Magic'in "dostça" olarak nitelendirdiği ayrılık sonrasında toplu istifanın nedeninin, ekibin North Carolina'daki merkeze taşınmak istememesi olduğu açıklandı. *Warbirds* ve *Dawn of Aces* hayranlarının, bu oyunların bir sonraki versiyonları için fazla ümitlenmemeleri gerektiğini sezer gibiyiz.

Monolith'e Veda
Blood 2'nin baş tasarımcısı Jay Wilson, Cavedog Entertainment'ın yeni oyunu *Amen: The Awakening*'de çalışmak üzere Monolith Productions'dan ayrıldı. Wilson'ın yeni şirketindeki görevi "sahne tasarımcısı" olacak, haritaları hazırlayan kişi için buldukları süslü püslü isim bu olsa gerek.

Hasbro Nostaljik Takılıyor
Hasbro Interactive 11 tane Namco lisansı satın aldı, bunlara *Dig Dug*, *Pole Position* ve *Pac-Mac* gibi efsanevi arcade klasikleri de dahil. Bu anlaşma para basmak için iyi bir fırsat olabilir, özellikle de Hasbro'nun oldukça kötü tasarlanmış olan *Frogger* adlı oyununun bile oldukça iyi iş yaptığını ve iki milyondan fazla sattığını düşünürsek... Yukarıdaki oyunların 2000 yılı sonbaharında çıkacağını tahmin ediyoruz, tam da *Pac-Man*'in yirminci yaşına bastığı sıralarda.

Crichton Gözünü Oyunlara Dikti
Michael Crichton'da kesinlikle şeytan tüyü var. Çok okunan bir yazar, başarılı bir film yapımcısı ve televizyondaki en başarılı programlardan birkaçının yaratıcısı olan Crichton, şimdi de gözlerini oyun pazarına çevirdi. Yeni projesinin adı Timeline Studios ve Crichton'ın kitaplarından esinlenerek hazırlanan 3D aksiyon oyunları yapım aşamasına girmiş bile. Bu oyunların 2000 yılı başlarında çıkması planlanıyor. Bu taze şirketi gözlem altında tutacağımızdan hiç şüpheniz olmasın.

Bullfrog Kurucusu Ayrıldı
Oyun geliştiricisi Bullfrog'un sözcüsü ve kurucularından Les Edgar (ayrıca çekirdek kadrodan kalan son elemandı), 12 yıl sonra şirketinden ayrıldı. Bullfrog ile danışman olarak çalışmasını sürdürecek olan Edgar, asıl ilgisini yeni bir geliştirici stüdyoya verecek. Yeni şirketin ismi tam olarak bilinmiyor; ancak Edgar'ın dediğine göre şirket ücretsiz online oynanabilen ve "sürekli gelişen" yeni bir strateji oyunu türü üzerinde çalışacak. Ayrıca belki oyunun kutulusu da ek olarak meraklılarının hizmetine sunulabilecek.

PC Gamer Oyun Listesi

Bu ay dergimizde kim, ne oynuyor?

Geçtiğimiz aylarda sevgili patronumuz Göksu'nun Amerika'da yapılan E3 fuarını izlemek için gideceğini duyurmuştuk. Muhteşem E3 geride kaldı ve Göksu bir sürü anı, oyun ve fotoğrafla geri döndü. Ancak bunlar bizim beklentimiz doğrultusunda değildi. Hatırlarsanız Göksu *Alpha Centauri*'yi beğenmediği için Sid Meier'a küsmüştü; ama hepimiz bu E3'ün dargınların barıştığı, dostlukların pekiştiği bir bayram havasında geçeceğinden emindik ve Göksu'nun yine eski günlerdeki gibi Sid'le çekilmiş sarmaş dolaş fotoğraflarını bekliyorduk. Ama ne oldu? Göksu, kendini *Dungeon Keeper*'ın kollarına attı. Yetinmeyip bunu bir de dosta düşmana ifşa edecek fotoğraflar çektirdi. Sid'in entellektüel oyunlarına inat yapmanın bundan iyi yolu yoktur herhalde. Biz yine içten içe bir dahaki E3'te her şeyin eskisi gibi olacağına inanıyor ve şimdilik "ne yapalım" deyip sineye çekiyoruz. Ve Göksu'yu hiç olmazsa Lara Croft'un kucağında fotoğraflarla dönmediği için tebrik ediyoruz. Zira o zaman bir daha Sid'in adını bile anmayabilirdi.


İşte her şeyi bitiren fotoğraf. Önde Göksu, arkada Zindan Bekçisi.

1. *Worms Armageddon* ..... *Herkes*
2. *Roller Coaster Tycoon* ..... *Serpil, Gökhan*
3. *Fleet Command* ..... *Tuğbek, Mustafa, Güven*
4. *Midtown Madness* ..... *Cem, Ahmet, Gülçin*
5. *Championship Manager* ..... *Cüneyt, Cem*
6. *Close Combat III* ..... *Ateş, Tuğbek*
7. *Quake III: Arena Test* ..... *Herkes*
8. *Critical Zero* ..... *Serpil, Güven*
9. *Star Wars: Racer* ..... *Güven, Murat*
10. *Team Fortress Classic* ..... *Herkes*

Mindscape/Atomic İşbirliği

Şirket Close Combat serisini de listesine ekledi

Mindscape Entertainment, önceden Microsoft etiketiyle yayınlanan başarılı strateji oyunu serisi Close Combat'in yaratıcısı Atomic Games ile bir yayıncılık anlaşması imzaladı.

Mindscape'in eğlence bölümü başkan yardımcısı Dan Cermack "Bu bizim açımızdan stratejik bir atılım. *Close Combat*, *Panzer General* ve *Steel Panthers* ile gelecek yıllarda savaş oyunu pazarında üstünlüğü ele geçirmeyi planlıyoruz" diye konuşuyor.

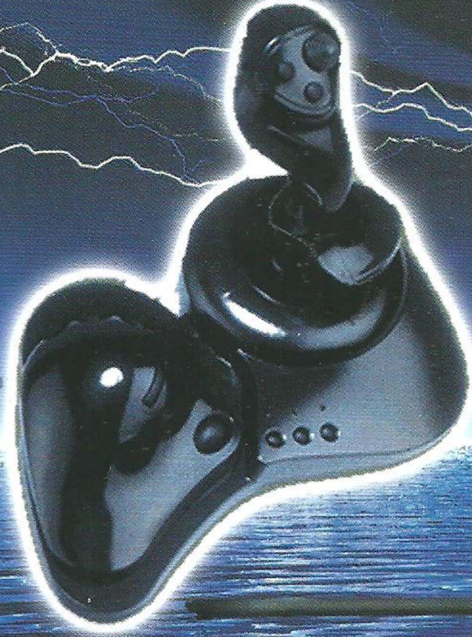
Atomic Games'in kurucusu ve genel başkanı Keith Zabalaoui ise "Bir Atomic Games oyununun bir şekilde Mindscape'le bağlantı kurması kaçınılmaz görünüyordu. SSI etiketiyle yayınladıkları savaş/strateji türü oyunlar oldukça başarılı olmuştu. İşleri güçleri savaş oyunu yapmak olan bu iki şirketin yeni Close Combat oyununu yaratmak için bir araya gelmesinden daha doğal bir şey düşünemiyorum" diyor.

Şimdilik yalnızca *Close Combat IV* olarak bilinen yeni oyun, İkinci Dünya Savaşı'nın en ünlü çatışmalarından biri üzerine yoğunlaşacak: the Battle of the Bulge. Oyunun oynanışı temelde yine realtime strateji olacak; ancak çeşitlilik sağlamak ve genişlemek amacıyla yeni bazı özellikler eklenecek. Grafik motoru artık daha ayrıntılı harita animasyonlarına izin verecek ve kar/yağmur gibi hava şartları da görsel olarak sunulabilecek.

Close Combat IV'ün önümüzdeki kış aylarında piyasaya çıkması bekleniyor.

Dünyanın En Büyük Ordusuna Katılın

QuickShot 42.000.000



GenX 700™



Fonksiyon+Stil???

Aerodinamik dizayn, mükemmel kavrayış GenX700'ü gerçek bir şampiyon yapıyor.

WOW

THE ADRENALINE VAULT

İyi dizayn edilmiş bir joystick bundle'a ihtiyaç duymuyor. Temel özelliklere ek olarak rotasyonel kavramaya sahip. Sıradışı görünüşü onu diğerlerinden farklı kılıyor. En önemlisi bu joystick saatlerce sorunsuz kullanılabilir.

Sağ elle üç boyutlu kavrama
Dört fire butonu
Rotasyonel hareket için dört dijital buton
Multi-view HAT anahtarı
BioThrottle
HAT, Rudder ve full-dijital için kontrol mod seçici
Metal alt kısım
Şık koyu metalik mor renk
Game port ve keyboard port için yedi foot kablo
Windows 95/98 ve DOS'la uyumlu



Sağ elle üç boyutlu kavrama
Dört fire butonu
Rotasyonel hareket için rudder
Multi-view HAT anahtarı
Throttle Kontrol
Metal alt kısım
Şık koyu metalik mavi



Sağ ve sol ele uyumlu
4 Fire buton
Auto centering
Throttle wheel
Multi view HAT
4 Sabitlenebilir suction cups



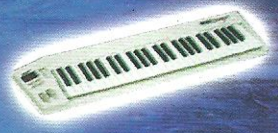
USP uyumlu gamepad
Şık ergonomik dizayn
8 fire butonu
8 yönlü thumppad
6 foot kablo
Plug & Play
Win98 uyumlu



8 yönlü dijital kontrol
Auto-centering
6 fire butonu (a,b,c,d,x,y)
2 Turbo-fire buton
Fire butonlar için 4 turbo/auto mod seçici
2 Kademeli turbo & auto fire
15 pin game port bağlantılı
6 Foot cable



İlginç arcade dizayn
Oyun stilinize uygun 270 derece dönebilen buton pad
Start ve select butonları
4 Bağımsız turbo buton seçici
8 Foot cable
5 Sabitlenebilir suction cups



İlk dokunuşa duyarlı 49 full sizestandart tuş
standart midi out port
Pitch bend ve modulation wheels
3 Dijital multi purpose LED göstergesi
ROLAND GS standart kontrol kodu gönderebilme yeteneği
3 Şekilde enerji sağlar: PC ses kartındandirek olarak pille, w DC adaptörüyle

TÜRKİYE GENEL DİSTRİBÜTÖRÜ

MULTİMEDYA BİLGİSAYAR

Mecidiyeköy: (0212) 212 98 50 (PBX) **Bakırköy:** (0212) 572 16 24

www.multimedya.com / e-mail: marketing@multimedya.com / technic@multimedya.com

MULTİMEDYA
www.multimedya.com

SATIŞ NOKTALARIMIZ CARREFOUR SA | CONTINENT | MEGAVİ ZYON | METRO | OFFICE 1 | REAL

Top 50

TOP 50 üçüncü ayında yine Türkiye'deki oyuncuların eğilimlerini en ince ayrıntılarıyla gösteren listesiyle karşınızda. Geçen ay uyarılarımızı dikkate alan PC Gamer'ın çalışkan okuyucuları bu ay kolları sıvadı ve tercihlerinizi ortaya koyan listeleriniz bir bir elimize geçmeye başladı. Ancak yine de şikayetçiyiz.

İlk ay elde ettiğimiz sayının ikinci ayda bir anda azalmasını bunun bir defaya mahsus olduğunu düşünebileceğinize bağlamış ve size bu sayfanın daimi olduğunu hatırlatmıştık. Bu ay elimize geçen liste sayısı biraz daha fazlaydı ama sadece ikinci aya göre. Biz sizden ilk ayın skorunu tutturmanızı bekliyoruz. Çünkü elimize ne kadar çok oy geçerse bunların gerçeği yansıtma oranı da o kadar yüksek olacak. Ne var yani, biz de sizden bir şeyler isteyemez miyiz?

Aksiyon Oyunları

Bu ay	Geçen ay		Oy	Rating
1.	---	Half Life *(Sierra)*	21	97
2.	▲	Quake II *(id Software)*	15	92
3.	▼	Tomb Raider III *(Eidos)*	10	49
4.	---	Resident Evil 2 *(Capcom)*	5	79
5.	▲	Unreal *(GT Interactive)*	4	92
6.	▼	Mortal Combat 4 *(Midway)*	4	66
7.	---	Shogo *(Monolith)*	4	90
8.	---	Blood II: The Chosen *(GT Interactive)*	3	80

Adventure Oyunları

Bu ay	Geçen ay		Oy	Rating
1.	---	Grim Fandango *(LucasArts)*	31	91
2.	---	Curse of Monkey Island III *(LucasArts)*	7	95
3.	---	Sanitarium *(ASC Games)*	7	89
4.	---	Redguard *(Bethesda)*	2	88
5.	---	Broken Sword 2 *(Virgin)*	2	82
6.	---	Twinsen's Odyssey *(Activision)*	2	80
7.	---	Larry VII *(Sierra)*	1	84
8.	---	Last Express *(Broderbund)*	1	90

FRP Oyunları

Bu ay	Geçen ay		Oy	Rating
1.	---	Diablo *(Blizzard)*	12	90
2.	---	Might and Magic VI *(3DO)*	10	90
3.	---	Baldur's Gate *(Interplay)*	8	94
4.	---	Fallout II *(Interplay)*	7	89
5.	---	Return to Krondor *(Sierra)*	7	80
6.	---	King's Quest Mask of Eternity *(Sierra)*	3	66
7.	---	Lands of Lore III *(Westwood)*	3	-
8.	---	Final Fantasy VII *(Eidos)*	1	90

Spor/Yarış Oyunları

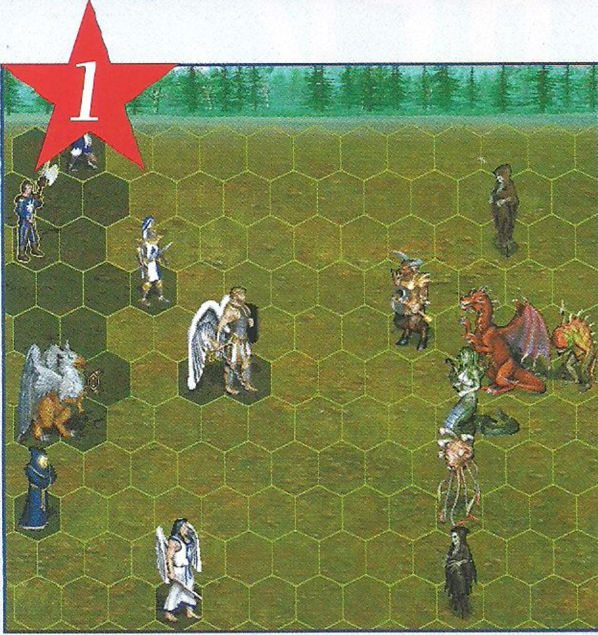
Bu ay	Geçen ay		Oy	Rating
1.	---	Fifa 99 *(EA)*	32	-
2.	---	NBA Live 99 *(EA)*	18	92
3.	---	NFS III *(Sierra)*	15	88
4.	---	Championship Manager 3 *(Eidos)*	13	91
5.	---	Carmageddon 2 *(SCI)*	3	83
6.	▲	Motocross Madness *(Microsoft)*	1	92
7.	▲	F1 Racing Simulation *(Ubisoft)*	1	90
8.	▼	Test Drive 5 *(Accolade)*	1	81

Strateji Oyunları

Bu ay	Geçen ay		Oy	Rating
1.	---	HoMM III *(3DO)*	33	89
2.	▲	Myth II *(Bungie Software)*	32	92
3.	▼	Starcraft *(Sierra)*	19	92
4.	---	Alpha Centauri *(Firaxis)*	8	98
5.	▲	Age of Empires *(Microsoft)*	7	86
6.	▼	Commandos *(Eidos)*	7	80
7.	---	Close Combat III *(Microsoft)*	6	92
8.	---	Army Men *(Studio 3DO)*	3	77

Simulasyon Oyunları

Bu ay	Geçen ay		Oy	Rating
1.	---	Falcon 4.0 *(Microprose)*	8	95
2.	---	Roque Squadron *(LucasArts)*	2	88
3.	▲	Combat Flight Simulator *(Microsoft)*	1	85
4.	▼	WWII Fighters *(Jane's C.S.)*	1	84
5.	▲	F-16 *(NovaLogic)*	1	78
6.	▲	Fighter Pilot *(3DO)*	1	31
7.	▲	Apache Havoc *(Empire)*	1	-
8.	---	Jane's F-15 *(Jane's C.S.)*	1	-







Bu ay / Geçen ay			Tür	Oy	Rating
1.	---	HoMM III *(3DO)*	ST	33	89
2.	▲	Myth II *(Bungie Software)*	ST	32	92
3.	---	Fifa 99 *(EA)*	SY	32	-
4.	▲	Grim Fandango *(LucasArts)*	AD	31	91
5.	▼	Half Life *(Sierra)*	AK	21	97
6.	▼	Starcraft *(Blizzard)*	ST	19	92
7.	▼	NBA Live 99 *(EA)*	SY	18	92
8.	▲	Quake II *(id Software)*	AK	15	92
9.	▼	NFS III *(Sierra)*	SY	15	88
10.	▲	Championship Manager 3 *(Eidos)*	SY	13	91
11.	---	Diablo *(Blizzard)*	FRP	12	90
12.	---	Might and Magic VI *(3DO)*	FRP	10	90
13.	▼	Tomb Raider III *(Eidos)*	AK	10	49
14.	---	Alpha Centauri *(Firaxis)*	ST	8	98
15.	▼	Falcon 4.0 *(Microprose)*	SM	8	95
16.	---	Baldur's Gate *(Interplay)*	FRP	8	94
17.	▼	Curse of Monkey Island *(LucasArts)*	AD	7	95
18.	---	Fallout 2 *(Interplay)*	FRP	7	89
19.	---	Sanitarium *(ASC Games)*	AD	7	89
20	▲	Age of Empires *(Microsoft)*	ST	7	86
21.	▼	Commandos *(Eidos)*	ST	7	80
22.	▲	Return to Krondor *(Sierra)*	FRP	7	80
23.	▲	Close Combat III *(Microsoft)*	ST	6	92
24	▲	Thief: The Dark Project *(Eidos)*	AK	5	90
25.	▼	Resident Evil 2 *(Capcom)*	AK	5	79

Bu ay / Geçen ay			Tür	Oy	Rating
26.	▼	Unreal *(GT Interactive)*	AK	4	92
27.	---	Shogo *(Monolith)*	AK	4	90
28.	▼	Mortal Combat 4 *(Midway)*	AK	4	66
29.	▲	Civizilation II *(Microprose)*	ST	3	97
30.	▲	Simcity 3000 *(Maxis)*	ST	3	95
31.	▲	Caesar III *(Sierra)*	ST	3	93
32	▲	Rainbow Six *(Redstorm)*	AK	3	93
33.	▼	Carmageddon 2 *(SCI)*	SY	3	83
34.	▼	Blood II: The Chosen *(GT Interactive)*	AK	3	80
35	▼	Army Men *(Studio 3DO)*	ST	3	77
36	▼	King's Quest *(Sierra)*	FRP	3	66
37.	▼	Lands of Lore III *(Westwood)*	FRP	3	64
38.	▼	Warcraft 2 *(Blizzard)*	ST	2	96
39.	▲	Worms 2 *(Microprose)*	ST	2	90
40.	---	C&C: Red Alert *(Westwood)*	ST	2	91
41.	▼	SiN *(Activision)*	AK	2	91
42.	▼	Heretic II *(Activision)*	AK	2	89
43.	▼	Redguard *(Bethesda)*	AD	2	88
44.	▼	Roque Squadron *(LucasArts)*	SM	2	88
45.	▼	Grand Theft Auto *(ASC Games)*	AK	2	84
46.	▼	Broken Sword 2 *(Virgin)*	AD	2	82
47.	---	Twinsen's Odyssey *(Activision)*	AD	2	80
48.	–	Motocross Madness *(Microsoft)*	SY	1	92
49.	▲	Final Fantasy VII *(Eidos)*	FRP	1	90
50.	–	Combat Flight Simulator *(Microsoft)*	SM	1	85

AK: Aksiyon; **AD:** Adventure; **SY:** Spor/Yarış; **ST:** Strateji; **SM:** Simulasyon

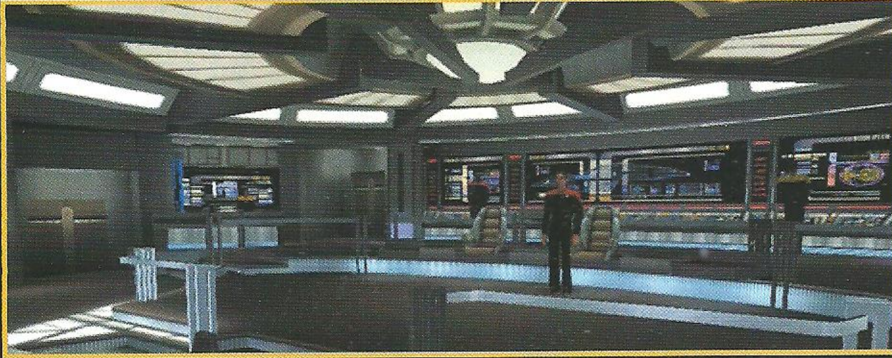
STAR TREK:

OYUNCULUKTA SON NOKTA

Star Trek'in bilgisayar oyunları daima ya çok tutulmuş ya da gözden kaçmıştır; ancak StarTrek lisansının yeni sahibi Activision'ın çıkaracağı harika oyun üçlemesi liderliğinde şu an geliştirilme aşamasında olan yeni Star Trek oyunları seriye yeni bir nefes getirecek.

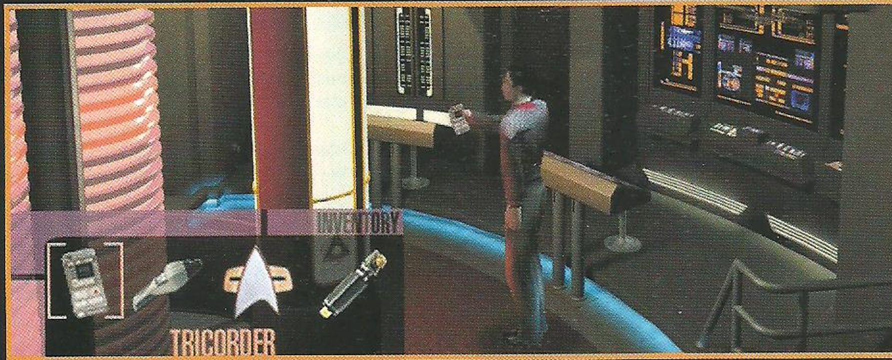
GARY WHITTA

VOYAGER: ELITE FORCE



SAYFA 38

INSURRECTION



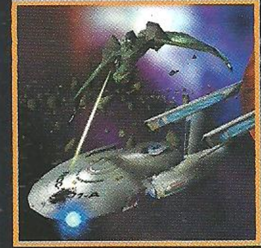
SAYFA 42

ARMADA



SAYFA 46

KLINGON ACADEMY



SAYFA 52

NEW WORLDS



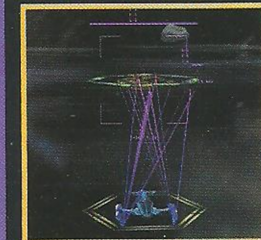
SAYFA 52

BIRTH OF THE FEDERATION



SAYFA 52

STARFLEET COMMAND



SAYFA 52

VOYAGER: ELITE FORCE

Herkesin peşinde olduğu *Quake III* motoruna id dışından el atan firma Raven Software, bu motoru şimdiye dek gördüğünüz Star Trek oyunlarına hiç benzemeyen bir bilimkurgu shooter yapmak için kullanıyor.

"NE ZAMAN BAŞLADIK?"

Star Trek Voyager: Elite Force'un baş tasarımcısı Chris Foster'ın söylediğine göre bu fikir, Activision'ın Raven Software ekibine gelip Star Trek evreninde geçen bir firstperson shooter yapmayı önermesiyle aniden ortaya çıkmış. "Demek istediğim, biz yıllardır fantastik oyunlar yapıyoruz ve bu tecrübe bize çok iyi bir bilimkurgu oyunu yapmak için fırsat veriyor" diyor Foster.

Son birkaç yıl boyunca Raven Software, *Hexen* ve *Heretic* gibi ekibe aksiyon türünün ağır topları arasında yer kazandıran bir grup oyuna imzasını attı. Ancak kendini böylesine kanıtlamış bir ekip için bile önümüzdeki yılın başlarında tamamlanacak olan *Voyager* projesi büyük bir adım. Raven, ilk kez büyük bir lisansla çalışıyor ve ekip ilk kez bilimkurgu dünyasının derinlerine iniyor. Birçok muammaya rağmen ekip üyeleri çok heyecanlanmış ve şanslarını denemek istemişler. "Bir Star Trek level'ının nasıl görünebileceğini tahmin etmeye çalıştık ve canlandırmak için hemen bir demo üzerinde çalışmaya başladık" diye açıklıyor baş ressam Les Dorscheid. "Hazırladığımız demoyu gören herkes Trek'in görünüşünü ve ruhunu nasıl bu kadar iyi yakaladığımıza şaşırdı. O anda bir Star Trek uzay gemisinde yaratıkları yok etmek için yarışmanın ne denli harika olabileceğini fark ettik. Daha sonra riskli ve zor durumlar için özel olarak eğitilmiş güvenlik görevlilerinden oluşan bir ekip fikrini ortaya attık. Bu 'Elite Force', Star Trek evrenine ve bir aksiyon oyununa yakışan bir ekipti. Bu noktada artık elimizde özel bir şey olduğunu biliyorduk."

Elite Force'un hikayesi USS Voyager'ın uzayın derinliklerinden bir tehlike sinyali almasıyla başlıyor. Gemi araştırma yapmak için harekete geçtiğinde uzayın bilinmezliği içinde uçsuz bucaksız bir yere fırlatılır ve burada güçlü bir çekim alanının etkisine girer. Kötü adamlarca sıkıştırılan Voyager, çarpışmalar için özel olarak eğitilmiş görevli ekibi Elite Force'u çağırır. İşte burada Raven devreye giriyor ve Voyager evrenine kendi üslubuyla yaklaşıyor. "Elite Force'un gerisindeki ana tema şu; bir Starfleet gemisi sıradan bir harekat üssünde tehlikeli durumlarla karşı karşıya kalır" diyor programcı Mike Gummelt. "Normalde Star Trek filmlerinde geminin çok kapsamlı güvenlik önlemleri vardır; ancak Voyager mürettebatı son derece sınırlı ve yetersiz sayıda. Üstelik takviye birlikleri de yok. Biz de bu yüzden en riskli durumların üstesinden gelmek üzere eğitilmiş özel bir güvenlik ekibi yaratmanın anlamlı olabileceğini düşündük. Bu ekip Tuvok tarafından özenle seçilen ve kendilerine has yeteneklere sahip bir '*Elite Force*' olacaktı. Ekibin tamamı savaş konusunda eğitimli olduğu gibi her biri de mühendislik, bilim, tıp, hücum ve komuta gibi bir başka alanda eğitilmiş olacak."



Quake III **motorunun sislendirme ve ışıklandırma rutinleri, oyundaki Borg level'larına duruma uygun tüyler ürpertici bir atmosfer kazandıracak.**

Oyuncular, Elite Force'un bir üyesi olan Munro rolünde oynayacak. Munro'nun görevi Voyager'ın kurtulmasına yardımı olabilecek bir şeyler bulmak için nebulada terk edilmiş durumdaki diğer gemilere sinyal göndermek. Bu hikayenin, oyuncunun hem birçok yaratık ortamını ziyaret etme fırsatı bulmasına (ki buna bir Borg küpü de dahil), hem de filmde gördüğünüzden biraz daha güçlü bazı silahlarla ve güç artırıcılarla oynamasına izin veren oldukça iyi bir yapısı var.

Paramount'un üstüne titrediği *Star Trek* lisansıyla çalışan geliştiricilerin geleneksel olarak karşılaştığı sorunlardan biri, bu evrenin oldukça kansız ve şiddetten arındırılmış olmasıdır. Televizyon dizisinde asla çok şiddetli aksiyon sahneleri olmadı. Bu durum, lisansın firstperson shooter türünde neden sadece bir tane ürün verdiğini belki açıklayabilir, o da MicroProse'un yavan oyunu Klingon Honor Guard'dı. Şüphesiz Raven gibi hızlı ve gerilimi



Quake III: Arena **teknolojisine ait bir özellik olan kavisli yüzeyler, Raven'ın çizim ekibine USS Voyager'ın iç mekanlarını çok hoş, özgün detaylarla yeniden yaratma imkanı vermiş.**



Oyuncu, görev bilgilerini ve talimatları Tuvok'tan, yani geminin kepçe kulaklı baş güvenlik görevlisinden alacak.



Makine dairesi bir phaser'la ortalıkta koşmak için pek uygun bir yer değil. Tabii gemide koca bir delik açmak istemiyorsanız.



Activision ve Raven, Tim Russ'ın (Tuvok) ve *Star Trek: Voyager*'da oynayan ana oyuncu kadrosundaki herkesin görünüşlerinin ve aralarındaki diyalogların korunmasına özen göstermiş.

düşmeyen çarpışmalarıyla meşhur oyunları olan bir firma için bu durum sorun olmalı. Elite Force'un proje başkanı Brian Pelletier'e göre öyle değil. "Başlangıçtan itibaren Paramount aşırı şiddetli sahneler konusunda rahat olmamızı söyledi ve projeyi tam bir aksiyon oyunu olarak çıkarmamız için gerekli yaratıcı özgürlüğü verdi. İşte duymak istediğimiz de buydu. O andan sonra aksiyona yönelik oynanışa ve aksiyon ögelerine yoğunlaştık. Aksiyonun sürekli sürüp gitmesine rağmen diğer yandan oyuna Star Trek ruhunu veren güçlü bir hikaye ve karakter gelişimini yansıtmak için birçok malzememiz var. Dışardaki görevler saf aksiyona, çarpışmaya ve araştırmaya odaklanırken oyuncular, Voyager'da bir sonraki görev için bilgilendirilmek ve hikayedeki ilginç tatları almak için yeniden gruplaşabilecekler. Aksiyonu yükseltmek için yeni silahlar ve iğrenç yaratıklar yarattık. Dolayısıyla ister bir aksiyon düşkünü olun, ister sadece Star Trek evrenine ilgi duyun, bu oyun hepinize yeter!"

Televizyon şovu gibi *Voyager: Elite Force*'un da ağırlıklı olarak hikaye çizgisinde ilerlemesi söz konusu. Geleneksel görüntü kareleri değil; ama oyun içi sekansları ve karakter etkileşimleri *Half-Life*'dakilere benziyor. Ancak Raven, kullandıkları tescilli senaryo dili ICARUS sayesinde oyunu çok daha fazla geliştireceklerine söz veriyor. "ICARUS sisteminin amacı *Half-Life* gibi oyunların gösterdiği etkileşim ve kontrol düzeyini yakalayıp ötesine geçmek" diye açıklıyor programcı Josh Weier. "Sistem dinamik bir ortamda iş görebilecek kadar esnek. Yani oyuncular senaryoları çözerken sonuçlarını da etkileyebilecek. Kapalı kapılar arkasındaki kısa senaryo sekansları göstermek bize ilginç gelmiyor. Bunun yerine oyuncunun senaryoya katılmasını ve sonucu değiştirmesini sağlamak istiyoruz."

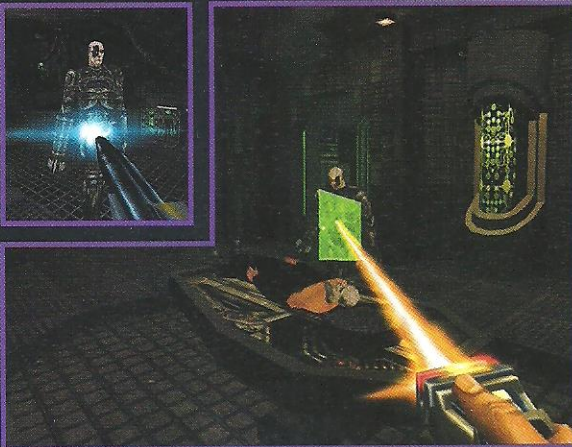
"*Half-Life*'da oyuncu kısa olaylara şahit olabiliyordu" diye ekliyor Dorscheid. "Bir köşeye geldiğinizde bir yaratığın kurbanını sürüklediğini görebiliyordunuz. *Voyager*'da bunu bir adım daha öteye taşımak istiyoruz. Köşeyi döndüğünüzde bir Borg'un mürettebattan birini asimile edişine şahit olabilirsiniz. Bu olayı durup seyredebilir ya da bir şeyler yapabilirsiniz. Borg'a ateş ederseniz o da dönüp size ateş eder, bu arada kurban doğrulur ve kaçmaya başlar. Kurtardığınız bu ekip üyesi de belki daha sonra sizin başınızı beladan kurtarabilir. Adamı kurtarmakta geç kalırsanız ele geçirilen ekip üyesi belki de hayati bazı bilgileri Borg topluluğuna verecek ve görev başarılamayacaktır."

Bu "etkileşimli senaryolar" konusundaki ilginç bir yan da şu: Raven bunları oyuncunun aralarından seçim yapabileceği ve *Star Trek*'in ana karakterlerinin genellikle yapmak zorunda kaldığı ahlaki seçenekler haline getirmek için nasıl kullanıyor?

> **Kapalı kapılar arkasındaki kısa senaryo sekansları göstermek bize ilginç gelmiyor. Bunun yerine oyuncunun senaryoya katılmasını ve sonucu değiştirmesini sağlamak istiyoruz."**
>
> JOSH WEIER, VOYAGER: ELITE FORCE PROGRAMCISI

"Oyuncunun iki ya da daha fazla olası yol ya da hareketle karşı karşıya kaldığında bir seçim yapması gerekiyor" diyor Chris Foster. "Bu seçimlerden bazıları oyunun gidişatını doğrudan etkileyecek. Örneğin yaralı bir mürettebat üyesi geminin bir bölmesindeki mühürlü kutudaki plazmayla iyileştirilebilir ve yavaş yavaş kendine gelip yoluna gidebilir. Oyuncu, Munro olarak burada mührü açmayarak adamın ölmesini, ancak geminin güvenliğinin korunmasını sağlayabileceği gibi adama yardım ederek mührü de kırabilir. Böylece kendini ve gemiyi tehlikeye atmış, ancak o mürettebat üyesini kurtarmış olur. Adamın bu iyiliğe vereceği karşılık, Munro'nun görevinde işine yarayacak faydalı bir bilgi olabilir. Ya da sadece görev tamamlandığında daha yüksek bir yeterlilik puanına dönüşebilir. Unutmayın, Munro'nun görevi tüm geminin güvenliğini sağlamak. Bu, onun her an zor kararlar vermek durumunda kalmasına neden olabilir. Sonuçta, *Voyager*'ın kurtarılması için kendi hayatı bile ikinci plandadır."

Ama Brian Pelletier'ın açıkladığına göre *Voyager: Elite Force*'un karakter etkileşimleri birbirlerini tehlikeden kurtarmaktan daha fazlasını içerecek. "Oradaymış gibi hissetmenizi sağlamak istiyoruz. Etkileşim çok önemli; çünkü oyun tamamen oyuncunun bir Federasyon



Şeytan Borg hiç şüphesiz *Elite Force*'un en çetin düşmanı olacak; çünkü kalkanları sadece bir iki atıştan sonra phaser ateşine adapte olup sektirme yeteneğine sahip. Frekansı değiştirmenin vakti geldi...



Voyager'ın kontrol panellerinin çoğu Paramount Television'ın sağladığı özgün "Okudagram"larla süslenmiş.



Borg'la başa çıkmanın en iyi yolu belki de onları kendi haline bırakmak. Bir tehdit olarak görmedikleri sürece sizi yok sayacaklar; ama yine de bunlardan birkaçını vurma düşüncesi baştan çıkarıcı...

uzay gemisindeki hayatın nasıl olduğunu hissetmesini sağlamak üzerine kurulu. Toplantılara katılacaksınız, yemekhaneye girip çıkacaksınız ve çevrenizde bir sürü NPC (non-player character) olacak. Örneğin, bir görevden sonra sağlığınıza kavuşmak için revire gitmeniz gerektiğinde doktorun yanına gideceksiniz ve doktor sizi iyileştirmeden önce halinizle dalga geçecek. Ayrıca ekip içi etkileşim olacak. Bir görev sırasında uzaktaki ekip kendi arasında ve oyuncuyla konuşacak. Çarpışmaya girmek konusundaki korkuları ve heyecanları yankılanacak. Tıpkı filmde olduğu gibi oyun da karakter etkileşimlerini öne çıkarıyor. Ancak tüm bunlar oyun sırasında gerçekleşiyor ve yeni bir öge olarak aksiyona ekleniyor."

Voyager: Elite Force'un kullandığı harika teknoloji aksiyon oyuncularının ağzını sulandıracak gibi görünüyor. Yani *Quake III* motoru. Activision bağlantısı sayesinde *Voyager: Elite Force, Quake III: Arena*'nın kendisinden sonra id Software'in muhteşem 3D motorunu kullanan ilk oyun olacak. Ve Raven bu motorun hızını en iyi şekilde kullanmayı planlıyor. "*Quake III* motorunu kullanmak bizi çok heyecanlandırdı" diyor baş programcı James Monroe.

"*Doom*'dan bu yana id'nin motorlarını kullanıyoruz ve bu konuda çok tecrübeliyiz. *Quake III* motoru çok kaliteli. Onun gelişmiş network sisteminden ve 3D donanım hızlandırıcı kullanırken sağladığı avantajlardan yararlanacağız." Les Dorscheid'in açıkladığına göre bu, aynı zamanda oyunun ortamının Trek'teki gibi olmasının sağlanmasını da kolaylaştırıyor. "*Quake III* bize son derece kompleks ortamlar yaratma fırsatı veriyor. *Voyager* köprüsü üzerindeki duvarları eğimli hale getirebiliyoruz. Ayrıca orijinal kontrol panellerinin taktiksel, bilimsel ve mühendislik bilgileri gösteren kopyalarını yapabiliyoruz." Voyager'ın orijinalliğinin sağlanmasına yardım etmesi yanında bu motor *Star Trek*'in bazı ürkünç ortamlarının da hayata geçirilmesini sağlıyor. Borg küpleri içindeki uğursuz yeşil sis ve tuhaf ışıklandırma efektleri bunun kanıtı. Bunları *Quake II* teknolojisiyle yapmak imkansız; ama *Quake III* ile gerçekleştirmek oldukça kolay. Baş tasarımcı Chris Foster'ın da söylediği gibi "Başka bir motorla böylesine iyi bir oyun çıkarabilir miydik? İyi bir oyun, belki. Ama bu kadar sağlam ve bu kadar güzel bir oyun, hayır. *Quake III* bize *Voyager*'ın ve bir first-person motorla yapılabilecek her türlü ortamın ruhunu gerçekten yakalama fırsatı verdi."

Aslında *Voyager: Elite Force*'da *Quake III*'de bile olmayan bazı grafik efektleri görebileceksiniz; çünkü Raven, kodu kendi amaçlarına göre değiştirip geliştiriyor. "id'nin kodunu sıçrama tahtası olarak kullanıyoruz" diyor James Monroe. "Gerçi id motorun yapımı ve işleyişi konusunda çok başarılı; ama biz oyundaki temaların çoğunu motorun orijinal tasarımıyla yapabileceklerinden fazlası üzerine kurduk. Yeni özelliklerimizi destekleyebilmek için orijinal kodun bazı bölümlerinde ufak değişiklikler yapacağız. Fonksiyonlarından bazılarına ya eklemeler yapacağız ya da tamamen kaldırıp yerlerine yenisini koyacağız. Örneğin ICARUS ve bizim geliştirdiğimiz Client Effect System gibi kısa sürede efekt yaratmamızı ve tüm ağı sararak bütün kullanıcılara bu efektlerin etkin olarak gitmesini sağlayan kodlar kullanacağız.

DEVAMI 42'İNCİ SAYFADA

HOLOMATCH

Star Trek lisansının ilginçliklerinden biri de Paramount'un ana karakterlerden herhangi birinin oyun içinde ölmesine izin vermemesi. Bu size bir sorun gibi görünebilir. Yani oyuncuların bir multi-player mücadelede en sevdikleri mürettebat üyesinin kimliğine bürünemeyecekleri anlamını çıkarabilirsiniz. Ama hayır! Raven ortaya oyuncuların Janeway, Chakotay, Tuvok ve canlarının çektiği herkesi öldürebilmesini sağlayan harika bir fikir sürdü. HoloMatch adı verilen multi-player modu Voyager'daki Holodeck'te geçiyor. Tamamıyla bir sanal gerçeklik simulasyonu olduğu için de oyuncular oyunun kendi gerçekliği içinde bile aslında öldürülmüş olmayacak.

"Holodeck'te öldürüldüğünüzde yeniden oyuna girmek ve kendinizi yenilemek için kontrol odasına transfer ediliyorsunuz" diyor baş tasarımcı Chris Foster. "Buradan diğer oyuncularla etkileşim kuramasanız bile oyunu izleyebiliyorsunuz. Kendinizi yenilediniz mi, yeniden üretilen bir platformdan oyun alanı içindeki rastgele bir noktaya taşınacak ve oyuna döneceksiniz."

Raven, şu an HoloMatch ve Capture the Flag düzenlemeleri üzerinde çalışıyor. Bununla birlikte oyuncunun kendini holo-rakiplerin gönderdiği dalgalardan korumak zorunda olduğu One vs. Many isimli ve BotMatch tarzı bir oyunun da hazırlıkları sürüyor. Holodeck ayrıca ortak senaryoların önceden denenmesi için de kullanılacak. Bu da *Elite Force*'da oynayabileceğimiz bir başka multi-player modu demek: Ortaklığa dayalı görev oyunu. İki ya da daha fazla oyuncu ekipleşerek *Quake II*'de olduğu gibi tek kişilik oyundaki görevi tamamlayabilecek; ancak burada ekip çalışması daha ön plana çıkacak. "Biz bunu single-player oyuna yapılan bir eklemeden daha kompleks ve ilginç bir takım işi, bir DeathMatch varyasyonu olarak görüyoruz" diyor programcı Mike Gummelt. "Yapmayı düşündüğümüz şey, HexenWorld için yaptığımız Siege mod gibi biraz daha kapsamlı bir şey. Oradaki görevlerin birkaç aşaması vardı. Mesela jeneratörü uçurarak siperleri yok etmek ya da savunmalarını zayıflatmak ve standart olarak herkesin koşuşturup herkesi vurduğu ve sıradaki işe geçilen bir oyundansa farklı amaçlara sahip farklı ekipler olmasını tercih ettik. Ortaklığa dayalı oyun kavramını bir adım daha ileri götürmek niyetindeyiz."



Mürettebatın tamamı kusursuz olarak modellenmiş yüzlerle arz-ı endam edecek, rastlaşacağınız en önemsiz mürettebat bile.



EPSON *Stylus*, çünkü kalbe giden en hızlı yol gözlerdir...



EPSON *Stylus* Photo & ***Stylus* Color**: 4 veya 6 renkli mürekkep, max.1440x720 dpi çözünürlük, Değişken Büyüklükte Damlacık teknojisi, ekstra büyük formata (1580x1118 mm) hızlı ve kaliteli baskı.

EPSON Stylus yazıcılar, **EPSON** 'un özgün renkli baskı teknolojileri ile her geçen gün, dünya çapında, daha fazla beğeni kazanıyor... Bu, sadece, **EPSON** yazıcıların her türlü kağıt üzerinde son derece keskin ve milyonlarca renk sağlayan, kaliteli baskıları yüzünden değil; küçük ofis ve ev yaratıcılığına, görsel çalışma yapılan ortamlara, grafik gereksinimleri olan iş alanlarına ve hatta profesyonel renk ayrımcılarına cevap verebilecek şekilde, çok geniş bir ürün yelpazesine sahip olmaları yüzünden de değil.

EPSON *Stylus* yazıcılar, Stylus çıktılarına baktığınız zaman, yüreğinizde hisettikleriniz yüzünden kazanıyor...

Color Imaging EPSON

RomaR
Kalite, Hizmet, Güvence.

***Merkez:* Tel:** (0212) 252 08 09 (PBX)
Faks: (0212) 252 08 04
***İç Anadolu Bölge Müd.:* Tel:** (0312) 467 42 54 (PBX)
Faks: (0312) 427 11 02
***Ege Bölge Müd.:* Tel:** (0232) 463 39 74 (PBX)
Faks: (0232) 463 39 75
e - mail: romar@romar.com.tr
Bilgi Hattı: 0800 211 62 73
www.romar.com.tr

ImagEmotion

EPSON®

INSURRECTION

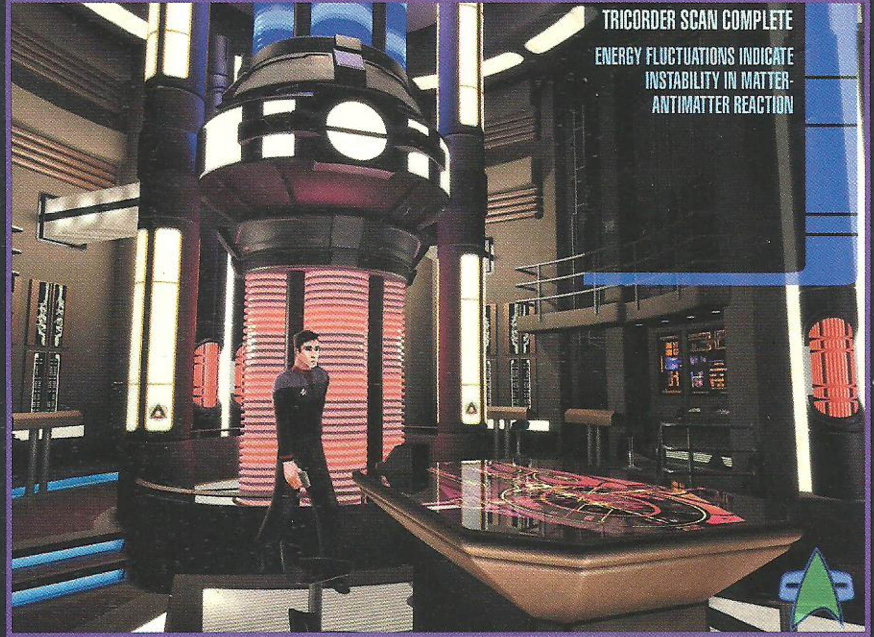
Sonunda oldu? Son Star Trek filmi ilk kez ismine yakışan bir oyunun adaptasyonu için elverişli görüntülere sahip gibi görünüyor.

YAYIMCILAR VE OYUNCULAR

yıllar boyunca *Star Trek* isminden birbirinden farklı şekillerde yararlandılarsa da görünüşe göre pratikte sadece bir yöntem var: Doğrudan Star Trek filmlerine dayanan oyunlar oynanış açısından oldukça yüzeysel olma eğiliminde. En başta, PC oyunlarının ilk çıktığı zamanlarda Minscape'in *Star Trek V: The Final Frontier* (kötü bir filmin kötü bir yorumu) vardı. Ve The Undiscovered Country'de verilen kısa bir aradan sonra MicroProse'un çok reklamı yapılan ama az satan oyunu *Star Trek: Generations*'la oyunlar kaldığı yerden tekrar başladı. MicroProse, *Star Trek: First Contact*'ın potansiyel olarak güçlü bir adaptasyonuyla uğraşırken işler daha da kötüye gidince sonuçta proje hepten iptal edildi.

Açıkladığımız bu utanç verici sürece bakarsak PC oyuncularının şimdi yeni bir *Star Trek* filminin oyununun yapılacağı haberine ilgi göstermemesi mazur görülmeli. Özellikle de *Trek* hayranları arasında bile pek heyecan yaratmayan bir filme dayalı olduğu düşünülürse. Bu seferki oyun, konusunu dokuzuncu *Trek* filmi olan ve eleştirmenlerce iki saatlik bir dizi bölümünden birazcık daha fazlasına sahip olmasıyla eleştirilen *Star Trek: Insurrection*'dan alıyor. O halde en iyisi bu oyuna ayırdığımız inceleme bölümünü burada bitirip *Armada*'ya geçelim, değil mi?

Yanlış! Daha önce gördüklerimize bakarak olumsuz bazı fikirler geliştirmek kolay; ama Activision, Paramount'la yaptığı on yıllık ve milyonlarca dolara patlayan lisans anlaşmasıyla çıkaracağı ilk oyunun, eski oyunlardan kaynaklanan kötü anıları silmesi ve oyuncuları Trek evrenine yeniden kazandırmak konusunda kararlı. Ve sadece bu sayfadaki görüntülere bakarak bile adamların doğru yolda olduğuna kanaat getirebilirsiniz.

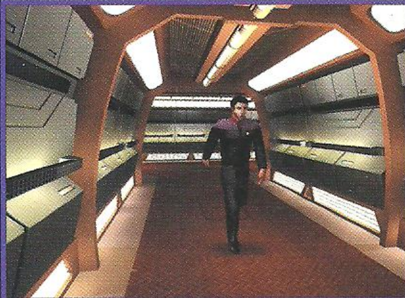


Presto Studios, Atılgan'daki tüm ana mekanları yeniden yaratırken mükemmel bir iş çıkardı. Şu ana kumanda odasındaki detay seviyesine bir bakın!

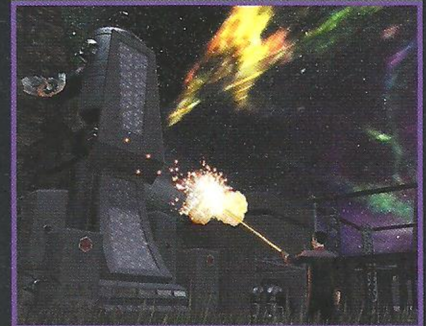
Insurrection, geliştirici Presto Studios'un yetenekli ellerine teslim edilmiş. Bu ekip tecrübesini yıllarca yaptığı ve gözlerden kaçan Journeyman Project serisiyle kazandı. Şimdiyse o oyunlardan öğrendiklerini bir grafik adventure oyunu olan *Insurrection*'ı yaratmak için kullanıyorlar. "*Star Trek* oyunlarının tarihine bakarsanız en başarılılarının adventure'lar olduğunu görürsünüz" diyor Presto ekibinden ve projenin baş yazarı olan Eric Dallaire. "İnsanların *Star Trek*'te en sevdikleri şey Picard ve Data gibi renkli karakterlerdir. Filmdeki oyuncular her bölümde, birlikte çalışıp akıllıca bir çözüm üretmeleri gereken karmaşık bir sorunla karşılaşırlar. Bu karmaşalar bütünü ve çözüm arayışı, adventure oyunların genel yapısına çok uygun. Bununla birlikte düşmanlarla yapılan çarpışmalar da oyuna çoğu adventure'da olmayan bir aksiyon boyutu katıyor. Yaratmaya çalıştığımız oyun aslında oyuncunun hem düşünüp bulmacaları çözmesi, hem de çarpışma sahnelerinde yeteneklerini kullanması gereken bir adventure.

"Journeyman Project gibi adventure oyunlarındaki deneyimimiz bize zengin karakterlerle dolu çarpıcı bir hikaye anlatma fırsatı verdi" diye devam ediyor. "Çok iyi kurulmuş karakterler üzerinde çalışırken kesinlikle böyle bir uzmanlığa ihtiyaç duyuyorsunuz. Hikaye üzerine kurulmuş adventure oyunlar yapmaya alışık olduğumuz gibi sıkı birer de *Star Trek* hayranı olduğumuz için *Insurrection* oyununun tam bize göre olduğunu gördük."

Hikaye filme dayanıyor olsa da oyun aslında filmdeki sonun dokuz ay sonrasında geçi-



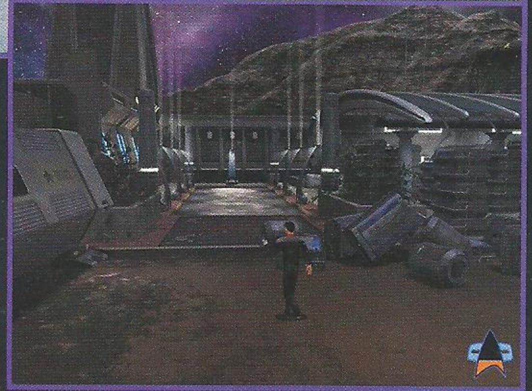
Bilimkurgunun en meşhur uzay gemilerinden birinin koridorlarında dolaşabilme imkanı *Star Trek: Insurrection*'ın cezbedici yanlarından sadece biri.



Pis Son'a, Kaptan Picard'a pençesini atmaya çalışınca phaser'ınızı çekip onlara kimin patron olduğunu göstermek size düşüyor.



Sıkı adventure oyuncuları *Insurrection*'a balıklama dalmadan önce aksiyon oyunları konusunda becerilerini geliştirme ihtiyacı duyabilirler; çünkü oyunda zaman zaman elinizi çabuk tutmanız gerekiyor.



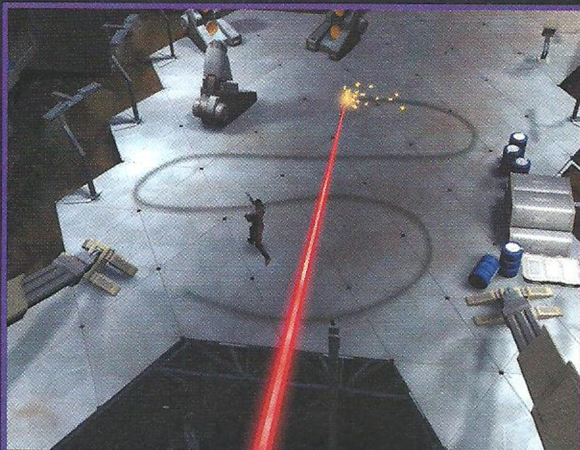
yor ve filmin interaktif bir devamı. "Filmi beğenmemize rağmen sahnelerin çoğunun yapmak istediğimiz adventure formatına tam olarak uygun olmayacağını düşündük" diyor Dallaire. "Filmin Ba'ku gezegeninin tarihi ve buradaki Fountain of Youth hakkında yeterince merak uyandırdığını ve bizim de bu soruların cevaplarını derinlemesine araştıracak bir devam yazabileceğimizi düşündük. Ayrıca bir adventure sıkı sıkıya hikayeye bağlı olduğu için eğer filmdeki olayları alıp doğrudan oyuna aktarsaydık filmi izleyen insanlar bulmacaları kolayca çözecekti. İşte bu yüzden filmdeki ögeleri alıp Picard ve Data'nın gezegenin kökenindeki sırrı çözmek ve tabii ki galaksiyi kurtarmak için geri geldiği bir hikaye yazmaya karar verdik." Oyuncu aksiyona, Vulcan'lar tarafından yetiştirilen Teğmen Sovok rolünde katılıyor. Picard ve Data'nın yanı sıra (bu karakterler oyunda NPC olarak bulunuyor ve seslendirmelerini Brent Spiner ile Patrick Stewart yapıyor) Sovok'un işi olayların aslını otraya çıkarmak.

Gerçi oyuncular Presto'nun önceki çalışmasından dolayı yeni bir 3D first-person patlaması yapmasını bekliyor olabilir; ama el çizimi iki boyutlu ortamlarla üç boyutlu nesneleri bir araya getiren görüntüleri ve realtime efektleriyle *Insurrection*'ın daha geleneksel bir çizgisi var. "Genel olarak adventure oyunların teknolojisi, herkesin de kabul edeceği gibi asla ön sıralarda olmamış ve tam donanımlı bir realtime motorun yapabileceklerinin çok gerisinde kalmıştır" diyor Dallaire. "Adventure oyunların yaşayabilmesi için oyuncuların isteklerine göre uyarlanmaları gerekiyor; karakterler ve ortam üzerinde daha fazla kontrol ve daha fazla etkileşim. Tıpkı *Resident Evil* ve *Grim Fandango* gibi bizim oyunumuzda da Presto'nun yaratmaya alışık olduğu çok güzel geri planlar olacak. Geri planlar dışında motorun realtime kısmı, tüm poligon enerjisini düzgün, gerçekçi görünen karakterler çizmeye ve her biri ortamı dinamikleştiren diğer realtime nesnelere adayacak."

Presto, Journeyman Project'te kullandığı grafik teknolojisini bir kenara bırakmış olsa da ekip bu eski adventure'lar üzerinde çalışırken geliştirdiği tasarım ilkelerinden çoğunu kullanmaya (ve geliştirmeye) devam ediyor. "Adventure oyunlar için inandığımız bir felsefe var. O da şu; insanların çoğu deneyimlerini bir başka insanla paylaşmak istiyor, gerçek ya da yapay" diyor Dallire. "Journeyman Project serimizde Arthur isminde bir yan karakterimiz vardı ve önerilen fikirlerin, farklı nesnelerle ilgili tarihi gerçeklerin izini sürerdi. *Insurrection*'da da Picard ve Data size yardım ve rehberlik edecekler. Ayrıca macera boyunca görevlerinizi bildirecek ve önerilerde bulunacaklar. Görev talimatlarının kullanılması bir adventure oyunu için oldukça radikal bir fikir; çünkü geleneksel adventure oyunları sizi belli bir doğrultusu olmayan bir dünyaya sürer. Biz *Insurrection*'da oyuncuların genel bazı hedefleri olsun istedik."

Dallaire şöyle devam ediyor: "Öğrendiğimiz şeylerden biri de bir daha fazlasıyla uzun sinematikler yazıp tasarlamamak oldu. Özellikle de oyunun başında. Bunları izlemek zevkli; ama oyuncudan kontrolü ve etkileşimi alıp götürüyorlar. Oyunda sinematikler kullanabileceğimize karar verdik; ama bunlar daha kısave oyunla daha iyi kaynaştırılmış olmalıydı. Böylece bir doğallıkları olabilirdi."

Presto'yu düşündüren bir başka sorun da geleneksel bir grafik adventure'ın sınırları içinde *Star Trek* "ruhu"nu en iyi nasıl yakalaya-



Presto, *Insurrection*'ın Ba'ku gezegenindeki birçok mekanı için çeşitli kamera açıları ve zoom'lar kullanmış. Böylece oyuna gerçek bir sinematik hissi vermeye çalışmışlar.

bilecekleriydi. "Bu oyun için girdiğim beyin fırtınası fikirleri beni orijinal seride bulunan her şeyi ve bence *Trek*'in özü olan Next Generation'ı düşünmeye götürdü" diyor Dallaire. "Bir *Trek* oyununda yapmak istediğim şey, idollerim olan Kirk, Picard, Data veya Spock'u bilindik halleriyle yansıtmak mıydı? Tricorder'ların, phaser'ların ve transporter'ların kullanımında tabii öyle olacaktı. Ama işin ayrıntı düzeyinde, *Star Trek*'i problem çözmeyi sevenlerin rüyası yapan şey, bu araçların zekice kullanılmasıdır. Ben her zaman dizinin klasik bölümlerinden çoğunun harika birer mini adventure oyunu olabileceğini düşünmüşümdür. İşte bu yüzden işe buradan başladık. Bir tricorder'ı network olarak kullanmak ya da bir ışık şokunu suçlulara karşı kullanmak hoş olmaz mıydı? Bir phaser'ı aşırı yüklemek eğlenceli olmaz mıydı?

"Oyuncuların tricoder ve diğer *Trek* araç gerçlerini hakim olarak kullanabilmelerini istediğimizde görüş birliğine varınca bunlarla ilgili bulmacalar hazırladık. Çevrenizdeki birçok şeyi denemek için tricoder'ları kullanabileceksiniz. Bu araç genellikle size elinizdeki bulmacayla ilgili ipuçları verecek. Öte yandan bulmacalar arası bir denge de olacak. *Trek*'in aşırı hayranı olmayan oyuncuları çok fazla teknolojik şişirmeyle oyundan soğutmak istemedik. Bu, ağır bilimkurgu hikayeleri yaparken daima bir tehlike olmuştur. Bu yüzden size aşama aşama ve doğallık içinde tüm bu aletleri kullanmayı öğreteceğiz."

Dallaire'nin *Insurrection*'da kişisel olarak en sevdiği incelikler ne? "Bir Vulcan'ın sinirlerini kışkırtmak suretiyle bir grup salak yaratığı öldürmeyi öğrenmek. Ve tabii ki elinizi dokundurabildiğiniz her şeyin akım yönünü değiştirmek." Peki Atılgan'ın kutsal koridorlarını adımlamadan oyun nasıl tamamlanabilirdi? "Hikayenin ilerleyen bölümlerinde Atılgan, kötü adamlara bazı hareketli sahneler yaşatacak" diyor Dallaire. "Ve siz gemiye binip bazı kötü niyetlilere karşı mürettebata yardım edeceksiniz."

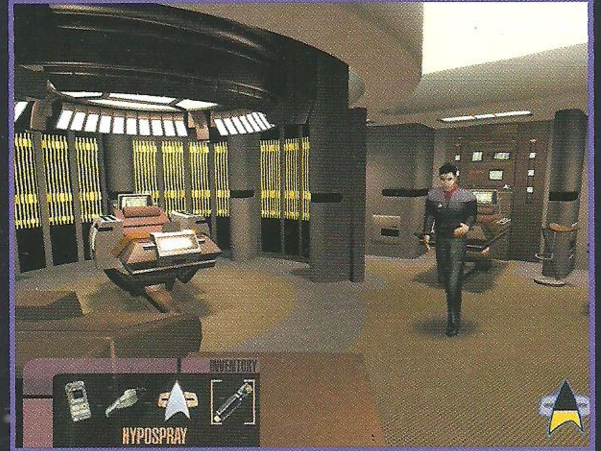
Insurrection'da etkileşime girebileceğiniz iki düzineden çok karakter ve yaratık olacak. "Colony'deki Son'a ve Ba'ku gibi bazı karakterler sizinle konuşmak için birbirlerine girecekle," diyor Dallaire. "Diğer silik karakterler ise daha çok sizin üzerinizde öldürme yeteneklerini denemeyi tercih edecekler.

"Dialoglar açısından standart adventure oyun formatından bir parça uzaklaştık. Verebileceğiniz karşılıkları sıralayan menüsüyle sizi oyunun dışına çıkaran bir diyalog motoru yaratmaktansa oyuncunun realtime konuşmaya başlayabileceği oyun içi bir ara sahne yarattık. Bir karaktere doğru yürüyorsunuz ve konuşmayı başlatarak sizinle konuşmaya karar vermiş ya da vermemiş olan bu insanı karşılık vermeye teşvik ediyorsunuz. Elinizde tuttuğunuz bir şey, aldığınız cevabın değişmesini sağlayabiliyor. Örneğin biriyle konuşurken elinizde phaser'ınızın olması şiddetli bir tepki almanıza neden olabiliyor.

"Oyundaki en ilginç özelliklerden biri de standart haberleşme aygıtının kullanımı. Yaratık kalıntıları arasındaki göreviniz sırasında Kaptan Picard ve Data'dan ayrıldığınız anlar olacak. Yine de onlarla konuşmak ve bulundukları yerde ne yaptıklarını öğrenmek için haberleşme aygıtlarınızı kullanabileceksiniz. Bu dinamikleri içeren ve art arda gelen bazı bulmacalar hazırlıyoruz. Bunların çoğunu çözerken Picard ve Data'yla gerçekten birlikte çalıştığınız hissine kapılacaksınız."

Insurrection sonbaharda çıkacak ve Dallaire oyunun Interplay'in tarihi *Star Trek: Judgement Rites*'ından beri kaderlerine terk edilmiş olan *Star Trek* maceracılarından alkış toplayacağına emin. "Oynanış açısından baktığımda oyuncuların, sıradan bir adventure değil de gerçekten *Star Trek* bölümlerinden birinde oynadıklarını hissedeceğini düşünüyorum" diyor. "Bir tricoder'ı etkin olarak kullanabiliyor olmak, haberleşme aygıtını kullanmak, phaser'ınızın şiddetini ayarlamak... Tüm bunlar bir araya gelerek parlak bir *Star Trek* hikayesinden aldığınız tada ekleniyor. Örneğin kaydettiğiniz bir oyuna geri döndüğünüzde tricoder'ınız belirecek ve görev bilgilerinizi gözden geçireceksiniz. Bu arada bir teğmenin sesinden size görev bilgileriniz aktarılacak. Ayrıca oyun göreve dayalı olduğu için hikayenin hem sıradan hem de sıkı oyuncuların ilgisini çekeceğini düşünüyorum. Bizce bu oyun, adventure oyunların oynanış biçimini yeniden şekillendirmeye fazlasıyla yardımcı olacak."

> **"Görev talimatlarının kullanılması bir adventure oyunu için oldukça radikal bir fikir; çünkü geleneksel adventure oyunları sizi belli bir doğrultusu olmayan bir dünyaya sürer. Biz Insurrection'da oyuncuların genel bazı hedefleri olsun istedik."**
>
> ERIC DALLAIRE, BAŞ YAZAR, STAR TREK: INSURRECTION



Revir, geminin tıbbi veri tabanına ulaşmak için gidilen mekan. Eğer kötü adamlarca hırpalanıp kendinizi kötü hissederseniz, iyileşmek için gitmeniz gereken yer de yine burası.


Realtime grafik motoru günden geceye dönüşümü görmenizi sağlıyor. Ba'ku gezegeninin çevresindeki radyasyon halkalarının sebep olduğu şu muhteşem gökyüzü efektlerine bir bakar mısınız!

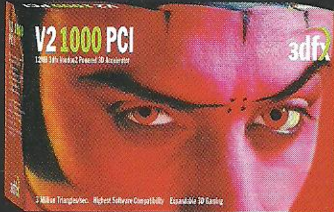


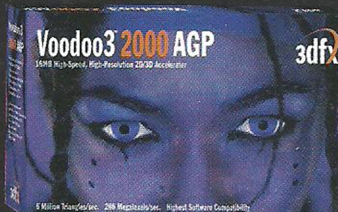
Presto, filmde görülen Ba'ku mimarisini aslına uygun olarak tekrar yaratmak için Paramount'tan aldığı kaynak materyali kullanmış.

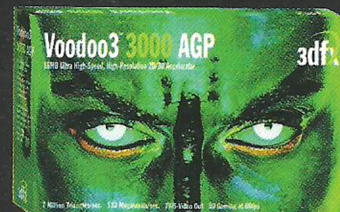
Dünyanın En Hızlı Grafik Kartları

3dfx Voodoo3

Dünyanın en hızlı 3D/2D grafik kartı
Maksimum oyun desteği
DVD desteği
TV/S-Video Out
LCD ekran desteği







Özellik	3dfx Voodoo3	TNT
İşlemci Hızı	143/166/183 MHz	100 MHz
RAM DAC	300/350 MHz	250 MHz
RAM	16 MB	16 MB
Çözünürlük	2048x1536	1920x1200
Ekran Doldurma Hızı	286/333/366 Megatexel	180 Megatexel
3 boyut Desteği	Direct X, Direct 3D, Open GL, Glide	Direct X, Direct 3D Open GL

ÖLÇSAN
"kalitenin ölçüsü"

www.olcsancad.com
0212 280 97 61

Dağıtıcılar: Arena 0212 2333050•Index 0212 2100404•Mikroset 0212 2385050•Plato 0212 2125038• Promakro 0212 221 9917•CPM 0312 4263741•EMS 0232 4642107 Bayiler: Bimeks 0216 3494594• Bimeks Carrefour 0216 4480013•Komtek 0212 2136405•SoHo 0212 2104358•İnselberg 0212 2221926•Peritus 0216 3603870•Gold 0216 4181144•İnfo 0212 2723424•CPI 0216 3464200• Komtek Danışmanlık 0216 4917600•Mak-Ro Bilgisayar 0216 3488956•Mavi Donanım 0216 3489454•Mertay 0212 2691244•Mikromarket 0212 5719912•Medya 0216 4141322•Vektör 0216 4111528•Bilgimarket 0232 4633333• Cadbim 0232 4638210•Step 0232 3622438•Omni PC Shop (Karum) 0312 4689285•Omni PC Shop (G.O.P) 0312 4464651•Prota 0312 4672327•BBS 0312 4275040•AGB Teknik 0224 2720990•Bimeks 0322 2565325

ARMADA

Activision'ın öncü oyunu Dark Reign'in arkasındaki ekip realtime'daki ustalığını şimdi Next Generation evreninde geçen bir strateji destanında konuşturuyor. Ve bunu çok da iyi yapıyor!



Buradaki gibi çarpıcı savaş sahneleri, bizce *Star Trek: Armada*'nın, *Command & Conquer: Tiberian Sun* ve *Star Wars: Force Commander*'a ciddi bir rakip olması için yeterli sebeplerden sadece biri.



Oyuncuları üzecek tek şey oyunun iki boyutlu olması; ama gemiler uzay savaşlarını canlandırmak için üç boyutlu olarak hareket edecek.

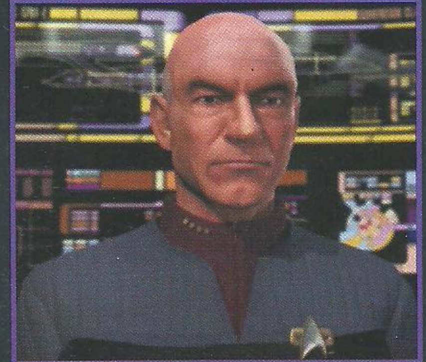
ÖYLE İSİM VE FİKİRLER

vardır ki bir araya geldiklerinde rahatça "yok satanlar" adı altında dosyalanabilirler. Işın kılıcı kullanarak Imperial askerlerini alt ettiğiniz bir *Star Wars* aksiyon oyunu mu? Kesinlikle. Tom Clancy tarafından örgütlenen terörist karşıtı bir mücadele simulasyonu mu? Kalıbımızı basarız. *Star Trek*'teki bir sürü ırkı birbirine karşı savaştıran büyük ölçekli realtime bir uzay strateji oyunu mu? Evet, noolur. Saydığımız ilk iki tema çok satan iki oyun haline dönüştürülmüşken (haberi olmayanlara söyleyelim; *Jedi Knight* ve *Tom Clancy's Rainbow Six*) üçüncü "yok satan" için hala muradımıza ermeyi beklediğimizi görmek çok şaşırtıcı.

İyi haberse şu; daha fazla beklememize gerek kalmadı. Son yıllarda *Dark Reign* ve *Battlezone* gibi oyunlarla realtime türünde dikkate değer bir deneyim ve itibar kazanan Activision'ın gönlü yaptığı ilk *Star Trek* oyunları serisini, içlerinde realtime bir strateji olmadan çıkarmaya razı olmadı. Sonuç, *Star Trek: Armada*. Sevdiğiniz (ya da nefret etmeyi sevdiğiniz) tüm ırkları bir araya getiren filolar arası bir savaş destanı. Ve işin iyi yanı oyunun sizi Federasyonun küçük, iyi adamları olmaya zorlamaması. Hem single-player'da hem de multi-player'da isterseniz Romulan'ın, Klingon'ın hatta Borg güçlerinin yönetimini alabilirsiniz.

Activision'ın ödüllü oyunu *Dark Reign*'in tasarım ekibi, tabii ki bu proje için kendi tarzında büyük silahlar geliştirdi. "En başından beri neyin uygun olduğu gayet açıktı" diyor *Dark Reign*'in ve *Star Trek: Armada*'nın proje yönetmeni Trey Watkins. "*Star Trek* haklarını aldığımız zamanlarda ekip, zaten yeni teknoloji bir RTS oyun için araştırma yapıyordu ve oyunu *Star Trek* evreni üzerine kurma imkanı doğunca hepimiz bunun büyük bir fırsat olduğu üzerinde uzlaştık. Sonraki üç ay boyunca temel oynanış mekanizmaları ve motor gereksinimleri üzerinde çalıştık. Bu çok zor olmadı; çünkü *Star Trek* bu tür için gerçekten çok uygundu. Ana fikir tamamen belirginleşince tasarımdaki detayları yeniden belirlediğimiz uzun bir sürece girdik. Bu süreç halen oynanışı inatla ileri götürmeye çalıştığımızdan devam ediyor."

Star Trek: Armada'nın özünde Next Generation evreninin yinelenen olay örgülerinden birinin etrafında dönen bir single-player görev var; kötü Borg'un Alpha Quadrant'a istila girişimi. Borg'un karşısına çıkan her şeyi yok etmek ya da ele geçirmek dışında bir şeyi nadiren düşünmesi nedeniyle hikaye boyunca birçok aksiyon ve çarpışma olacak. Burada şu



Eski dost Patrick Stewart, oyunun render edilmiş ara demolarından bazılarında Jean-Luc Picard'ı seslendirmek için güvertede.



Sağladıkları kaynaklardan yararlanmaya devam etmek istiyorsanız, bunun gibi uzay istasyonlarını korumalısınız.

işte Kalite zirvesi

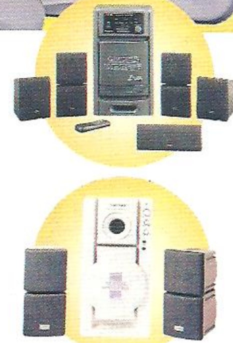
en iyiler birarada

24 aya varan eşit taksitlerle

- **QDI** BX/ZX Anakart
- **15 inch Hyundai** Monitör
- **Creative** 48XCD Rom
- **Creative** Awe 64 Ses Kartı
- **Apache** Fax Modem 56 KV 90
- **Eastern** Ses Sistemleri
- **Aver Media** TV+Radyo Kartı
- **Microsoft** Mouse
- **...ve en iyi KRN satış sonrası servis desteği**

Her keseye uygun koşullara göre ayarlanmış taksitlerle şimdi herkes KRN sahibi olacak. Üstelik Dünya'nın en prestijli bilgisayar komponentleriyle multimedia ortamında zevkli bir çalışma ortamı bulacaksınız; Haydi siz de bir KRN alarak hem nitelikli bir bilgisayara hem de KRN' de standart olan satış sonrası avantajına sahip olun.

ÇOKTANDIR 2000 UYUMLU



KRN MIRACLE MULTIMEDYA — 56$'dan başlayan taksitlerle

Intel Pentium II® 350 / 400 & Intel Pentium III®450 / 500 / 550 MHz İşlemci • Intel® BX / ZX 100 MHz Mainboard • 15" Monitör • 8 AGP Intel® 740 Ekran Kartı • 64 MB 100 MHz SDRAM, • 4.3 GB Harddisk • 1.44MB 3.5 FDD • CREATIVE AWE 64 PCI Ses kartı, CREATIVE 48X infra CD Rom, • ATX Kasa, • Windows 98 Türkçe Q Klavye • Microsoft Mouse + Pad • Ekran filtresi • Toz Örtüsü • Windows 98 Türkçe İşletim sistemi

KRN ELEGANT SUPER MULTIMEDIA — 57$'dan başlayan taksitlerle

Intel® Celeron™ 333 / 366 / 400 / 433 / 466 MHz İşlemci & Intel® Pentium® II İşlemci 350 / 400 MHz & Intel® Pentium® III İşlemci 450 / 500 / 550 MHz • Intel® BX / ZX 100 MHz Mainboard • 15"Monitör • 8 MB Intel® 740 AGP Ekran Kartı • 64 MB 100 MHz SDRAM • 6.4 GB Harddisk • Creative® AWE 64 PCI Ses Kartı • Creative® 48X infra CD Rom • 1.44MB 3.5" FDD • ATX KASA • Q Türkçe Multimedia İnternet Klavye • Microsoft Mouse • Windows 98 Türkçe İşletim sistemi • SS414A Subwoofer'li ses sistemi • Mouse Pad • Ekran filtresi • Toz Örtüsü • CD Kızağı

KRN ELEGANT FULL MULTIMEDIA — 69$'dan başlayan taksitlerle

Intel® Celeron™ 333 / 366 / 400 / 433 / 466 MHz İşlemci & Intel® Pentium® II İşlemci 350 / 400 MHz & Intel® Pentium® III İşlemci 450 / 500 / 550 MHz • Intel® BX / ZX 100 MHz Mainboard • 15"Monitör • 8 MB Intel® 740 AGP Ekran Kartı • 128 MB 100 MHz SDRAM • 6.4 GB Harddisk • Aver Media TV+Radyo kartı • Creative® AWE 64 PCI Ses Kartı • Creative® 48X infra CD Rom • APACHI 56K V.90 Fax Modem • 1.44MB 3.5" FDD • ATX KASA • Q Türkçe Multimedia İnternet Klavye • Microsoft Mouse • Windows 98 Türkçe İşletim sistemi • AX5107-AX5108 Subwoofer'li ses sistemi • Mouse Pad • Ekran filtresi • Toz Örtüsü • CD Kızağı

Peşinatsız eşit taksitli sistem		4 AY TAKSİT USD		6 AY TAKSİT USD		8 AY TAKSİT USD		12 AY TAKSİT USD		18 AY TAKSİT USD		24 AY TAKSİT USD	
Ürün	Peşin Fiyatı	Peşinat	Taksit	Peşinat	Taksit	Peşinat	Taksit	Peşinat	Taksit	Peşinat	Taksit	Peşinat	Taksit
KRN Elegant Super Intel Celeron 366 MHz	1119 $	337 $	337X3	232 $	232X5	178 $	178X7	126 $	126X11	90 $	90X17	76 $	76X23
KRN Elegant Super Intel Celeron 400 MHz	1166 $	351 $	351X3	241 $	241X5	186 $	186X7	131 $	131X11	94 $	94X17	80 $	80X23
KRN Elegant Super Intel Pentium III 450 MHz	1409 $	424 $	424X3	291 $	291X5	224 $	224X7	158 $	158X11	114 $	114X17	96 $	96X23
KRN Elegant Full Intel Celeron 366 MHz	1416 $	426 $	426X3	292 $	292X5	225 $	225X7	159 $	159X11	114 $	114X17	97 $	97X23
KRN Elegant Full Intel Pentium II 350 MHz	1546 $	464 $	464X3	319 $	319X5	245 $	245X7	173 $	173X11	125 $	125X17	106 $	106X23
KRN Elegant Full Intel Pentium III 450 MHz	1706 $	512 $	512X3	351 $	351X5	270 $	270X7	191 $	191X11	137 $	137X17	116 $	116X23

KAMPANYA İLETİŞİM HATTI
0216 415 79 79 / 0212 288 14 26
www.sentim.com.tr

SENTİM











intel inside pentium III

KRN ART OF TECHNOLOGY

SENTİM BİLGİSAYAR TEKNOLOJİ İLETİŞİM SAN. ve TİC. LTD. ŞTİ. Samandıra Yolu 2. Bölge 7. Esenşehir Kürkçüler Caddesi Yukarı Dudullu 81260 İstanbul Tel: 0216 415 79 79 (Pbx) • 466 08 50 (3 Hat) Faks: 0216 420 56 32 **SENTİM Mecidiyeköy** Tel: 0212. 288 14 26 • **ANKARA ANA DAĞITICI** *Puma* Tel: 0312 353 5150 • **İSTANBUL BAYİLERİ/Büyükçekmece** *Rema Bilgisayar* Tel: 0212 882 11 89, **Cihangir** *Deniz Computer* Tel: 0212 245 36 86, **Şirinevler** *Fatih Bilgisayar* Tel: 0212 654 44 15-16, **Fatih** *TDAV Bilgisayar &Yayıncılık* Tel: 0212 635 62 05-06/ 0526 99 46, **Fındıklı** *PronetBilgisayar* Tel: 0212 249 27 14/38, **Güneşli** *LASER* Tel: 0212 630 33 33, **Kadıköy** *Penta Bilg* Tel: 0216 330 71 34, **Kozyatağı** *Tayf Bilg* Tel: 0216 359 93 17, **Levent** *Isomak Ltd. Şti.*Tel: 0212 268 58 87, **Mecidiyeköy** *Çözüm Bilgisayar* Tel: 0212 211 98 84-85, **Pangaltı** *Ataman Bilgisayar* Tel: 0212 241 51 21/240 34 57, **Unkapanı** *Candan Bilgisayar* Tel: 0212 512 33 24 / 512 92 90, **Üsküdar** *Aydeniz* Tel: 0216 310 72 38, **Zeytinburnu** *TST Bilg* Tel: 0212 558 12 54 • **ANADOLU BAYİLERİ/Afyon** *Afbim* Tel: 0272 214 10 32 • **Amasya / Merzifon** *Ekol Mimarlık* Tel: 0358 513 46 21 • **Ankara Emek** *Tekdoguş* Tel: 0312 212 07 24 • **Sincan** *Hazan* Tel: 0312 271 84 85 • **Antalya** *İsel* Tel: 0242 248 34 28 • **Aydın** *Gonca* Tel: 0256 213 55 56 • **Balıkesir** *Çağbil* Tel: 0266 241 35 26 • **Gönen** *Kariyer Bilgisayar* Tel:0266 762 70 28/ 762 91 16 • **Bandırma** *AGM Kural Bilgisayar* Tel: 0266 714 61 60 • **Bartın** *Barbim*Tel: 0378 227 67 03 • **Bodrum** *Erbim* Tel: 0252 316 88 57 • **Bolu** *Akademi*Tel: 0374 21510 04 • **Burdur** *Burbem* Tel: 0248 233 41 70 • **Bursa** *Data* Tel: 0224 271 39 60-61-62-63 • *Gözde* Tel: 0224 271 15 79-271 67 27 • **Bodrum** *Erbim* Tel: 0252 316 88 57 • **Çanakkale/Gelibolu** *Profesyonel* Tel: 0286 566 41 80 • **Çorum** *Alpdata* Tel: 0364 225 27 28 • **Denizli** *Active* Tel: 0258 263 16 85 • **Diyarbakır** *Orjin* Tel: 0412 223 47 18 • **Elazığ** *Biltem* Tel: 0424 212 88 78 • **Erzurum** *Ernema* Tel: 0442 235 11 58 • **Eskişehir** *Öncü* Tel: 0222 233 53 52, *Star Bilg.* Tel: 0222 226 61 73 • **Hatay** *Birecik* Tel: 0326 212 38 99 • **İskenderun** *Biltek* Tel: 0326 613 98 09 • • **İzmir/Alsancak** *Asaş Bilgi İşlem A.Ş.* Tel: 0232 422 18 66/463 37 94, *Munlak* Tel: 0232 464 28 72/464 36 91 • **Bornova** *Fabim* Tel: 0232 342 34 34/532 623 44 22 • **Karşıyaka** *ELK-BİL Cihaz Mak. Don. Yaz. Ltd.* Tel: 0232 368 36 68 • **Karşıyaka** *Saybim* Tel: 0232 364 37 80/0532 622 81 47 • **İzmit** *Atak Bilgisayar* Tel: 0262 323 18 37 • **Gebze** *Savbim* Tel: 0262 643 82 72 • **K. Maraş** *Nötron Bilgisayar* Tel: 0344 225 39 50 • **Kastamonu** *SMS* Tel: 0366 214 92 43 • **Kayseri** *Proton* Tel: 0352 222 74 33 • **Karabük** *Sistem* 0370 413 08 82 • **Kars** *Sema İletişim* Tel: 0474 212 01 60 • **Kırıkkale** *Mavi* Tel: 0318 225 25 07 • **Kırklareli** *Defne Bilgisayar*Tel: 0288 212 03 14 • **Kırşehir** *Alfa* 0386 213 91 03 • **Konya** *Atlas* Tel: 0332 352 19 57 • **Kütahya** *Merve Bilg* Tel: 0274 223 27 72, *Bilçag* Tel: 0274 216 88 34 • **Manisa** *Venüs* Tel: 0236 238 10 58 • **Mardin/ Nusaybin** *Nukom* Tel: 0482 415 83 83 • **Marmaris** *Alesta* Tel: 0252 0252 413 36 33 • **Mersin** *Sıla* Tel: 0324 238 45 83 • **Muğla** *Beta* Tel: 0252 214 69 33 • **Nevşehir** *Alfa* Tel: 0384 213 34 37 • **Ordu** *Probil* Tel: 0452 223 3195 • **Rize** *Varol* Tel: 0464 214 2863 • **Sivas** *Özsoft* Tel: 0346 225 29 47 • **Ş.Urfa** *Geka* Tel: 0414 313 10 62 • **Tekirdağ/Çerkezköy** *Bilcom Bilgisayar* Tel: 0282 726 35 95 • **Çorlu** *Tekkom* Tel: 0282 652 78 04-4 hat • **Uşak** *Process Bilgisayar* Tel: 0276 227 08 06 • **Yalova** *Soylu Bilgisayar* Tel: 0226 811 37 59 • **Yozgat** *Yıldız* Tel: 0354 212 15 59 • **Zonguldak** *Arslan* Tel: 0372 253 64 34, *Bilmer* Tel: 0372 253 51 84

MEDİAK

SENTİM, KURALKAN ŞİRKETLER GRUBU KURULUŞUDUR

hanımevladı "diplomatik çözümler"den hiçbiri yok. "Hepimizin içtenlikle RTS oyunlarını eğlenceli kıldığını düşündüğümüz tek bir anahtar alanda yoğunlaşmaya karar verdik; stratejik çarpışma" diyor Watkins. "Bu, tüm tasarım kararlarının odağı haline geldi: Tarafların geliştirilmesi, araştırma ağacının yaratılması, yeni gemilerin ve yeni silah sistemlerinin tasarımı."

Single-player oyun 26 görevden oluşuyor (bir televizyon yayın döneminde 26 Star Trek bölümü olduğu için). Bu görevler her bir ırk için küçük görevlere ayrılıyor, böylece oyuncular kendilerine has zayıf ve güçlü yanlarını öğrenme fırsatı buluyorlar. Mesela Federasyon savunma eğilimli ve en gelişmiş araştırmaları yapma avantajına sahip. Romulan'lar görünmezlik teknolojisini ve gizli taktikleri kullanabiliyorken Klingon'lar en büyük silah gücünü elinde bulunduruyor.

Kendine saygısı olan tüm RTS'lerdeki gibi *Star Trek: Armada*'da da oyuncunun kaynak yönetimi yapması gerekiyor. Söz konusu kaynak gemi ve uzay üssü üretimi için kullanılan Dilithium. Bu işten sorumlu olanlarsa memurlar ve onları yöneten mürettebat. Ama Watkins ve ekibi oyundaki bu ögeleri, bir yıldız kümesi içinde sadece birbirine ateş eden uzay gemilerinden ibaret olmayan gerçek çarpışmaların daha geri planına itmeyi tasarlıyor. "Kaynak yönetimi ve üretim işini ihmal etmiş ya da en aza indirmiş değiliz" diyor Watkins. "Sadece odağımızı savaş olarak belirledik. Herhangi bir RTS'deki tipik olarak yönetilen birimlerin sayısını birazcık azaltmayı ve bu arada gemilerin savaş içinde yaşam süresini uzatarak daha derinlemesine bir çarpışma yönetimine imkan vermeyi tercih ettik." Yine de farklı ırklar birbirlerine saldırmaya hazır oldukça, kendinizi ateşli çarpışmalar izlemeye hazırlayın. "Karşılıklı beş on gemilik filolar arasında başlayan tipik bir savaş on yirmi gemilik savaşlara kadar gidebilecek" diyor Watkins. "Ama oyun, en fazla 40 ila 60 geminin savaştığı 20 ila 30 sayıda çarpışmayı destekliyor.



En sonunda oyuncular Federasyon filosunun en yeni ve en iyi gemilerini kullanma şansına erişebilecek. Buna USS Defiant ve Sovereign sınıfından USS Enterprise-E de dahil.

> "Armada'da Dark Reign için geliştirdiğimiz birçok konsepti kullanacağız. En önemlisi gelişmiş multi-player özellikleri ve oyunun dengesine bağlılık."
>
> TREY WATKINS, YÖNETMEN, STAR TREK: ARMADA

Her geminin çoklu silah sistemi yanında her uzay gemisinde bulunan beş de ana sistemi olacak: Motorlar, kalkanlar, silahlar, yaşam destek birimleri ve sensorlar. Oyuncular savaşırken filmlerden ve televizyon dizilerinden hatırladıkları durumların aynısıyla karşı karşıya kalacaklar. Kalkanları tahrip edilince mürettebat ve sistem yok edilmeye başlayacak ya da kalkanlar düştükten kısa süre sonra gemi motorlarını veya sensorlarını kaybedecek. Oyuncunun sahip olduğu gemi sayısı az olacağı için her bir geminin önemi artacak. Oyuncular birimlerini, hasar gören gemileri kurtarma fırsatı yaratacak şekilde konuşlandırmaya çalışacaklar. Gemilerin ne zaman savaş alanından çekilip tamir edileceği ve mürettebatının yenileneceği konusunda kesin bir strateji olacak. Oyuncular hasarlı gemileri üsse geri getirmek için mürettebatı düşman gemisiyle ya da terk edilmiş gemilerle taşıyabilecek. Ya da yenilmek üzereyken düşmana zarar vermek için gemilerini kendi elleriyle parçalayabilecekler. Ayrıca her gemi, bir düşmana karşı mevzilendirildiğinde enerji kullanan iki ya da dört özel silahla donanacak. Bunlar, en yakındaki düşman gemilerinin özel bir sistemini tahrip eden bir silahtan, bir araca dönüşüp haritada yer değiştirebilme yeteneğine kadar değişecek. Bu özel silahlar araştırma tesislerindeki çalışmalar sonucu bulunacak ve izlemeyi tercih ettiğiniz araştırma yöntemi, gireceğiniz savaşları büyük ölçüde etkileyecek."

Armada ekibinin Activision'ın realtime kaynaklarıyla yaptığı bir başka şey de *Battlezone* 3D motorunun buradaki çarpışmalara uyarlanmış bir versiyonunu kullanmak. "Görün-





Uzay gemisinin zırhları vurulunca ne kadar gücü kaldığını göstermek için rengi değişecek. Yeşil iyi, kırmızı ise eh, iyi değil.



Benim Creative ekran kartım nerede?

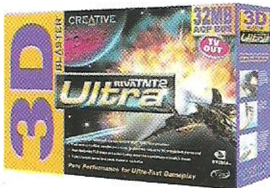
Riva TNT2 Ultra ve Savage 4 ile herşey gerçeğe çok yakın!

İşte, Creative'den yepyeni ve teknolojinin zirvesinde iki ürün:

Riva TNT2 ve Savage4.

Üstün çözünürlük ve tarama frekansı sayesinde, yüksek görüntü kalitesi sağlayan bu kartlarla, Lara gerçek olacak.

DNA



Creative GB Riva TNT2 Ultra

- Yeni nesil RivaTNT2 128bit grafik işlemci ve bellek mimarisi.
- S ve Composite bağlantı üzerinden TV çıkışı.
- 2.9GB/saniye bellek bant genişliği.
- 300 milyon bilinear filtreli doluluk oranı.
- 32 MB SGRAM, AGP 1.0 ve 2.0 uyumlu.
- 300MHz RAMDAC, max. 1920x1200 çözünürlükte 16.7 milyon renk.
- 32bit Color Rendering, Multiple Texture, 2048x2048 büyüklüğünde.
- Texture yükleyebilme.
- Bump Mapping, Full Screen, Anti Aliasing ve Stencil Buffering desteği.
- Windows 95, 98 için sürücüler (DirectDraw, Direct3D, and OpenGL).
- Windows NT için sürücüler (DirectDraw and OpenGL).



Creative 3D Blaster Savage4 (grafik kartı)

- 128bit S3 Savage4 PRO grafik hızlandırıcı.
- 32MB SDRAM, AGP 2X (yan bant desteği).
- 300MHz RAMDAC gamma correction.
- S3 doku sıkıştırma teknolojisi (S3TC).
- 125 milyon pixel/saniye, 16bit, 24bit veya 32bit Z buffering.
- Windows 95, 98 için sürücüler (DirectDraw, Direct3D, and OpenGL).
- Windows NT için sürücüler (DirectDraw and OpenGL).

CREATIVE



www.empa.com.tr

Empa Florya İş Merkezi Beşyol Sefaköy 34630 Istanbul Turkiye Tel: +90 212 599 30 50 Fax: +90 212 598 53 53 e-mail: ozgurk@empa.com.tr



Sinematik demolar hikayenin gelişimi için kullanılacak. Burada Federasyonun küçük ama becerikli bir savaş gemisi (yoksa bir USS Defiant mı?) bir Romulan savaş kuşuna yaptıklarının cezasını ödetiyor.



Klingon'ın avcı kuşları filo halinde bile gelseler, bir Bog küpünün gücü karşısında dayanma şansları yok.

tüler iki boyutla üç boyutun tam bir karışımı" diyor Watkins. "Oyuncular genelde iki boyutlu bir planda oynamaya yönlendirilecek ama gemiler üç boyutlu olarak hareket edecek. Oyuncu iki boyutlu bir uzayda savaş alanına bakacak ve gemilere komut verecek. Ama gemilerin hareketleri *Star Trek* severlerin aşina olduğu savaş sahnelerindeki gibi olacak; üç boyutlu saldırı rotaları, taklalar, yalpalamalar ve çarpışmaların görünüşü.

"Tüm gücümüzle yoğunlaştığımız ilk iş Star Trek hayranlarının alışkın olduğu sinematikleri hazırlayabilmek oldu. Birimler savaşa girdiklerinde öyle oturdukları yerden birbirlerine ateş etmeyecek. Zarif eğriler çizecek, taklalar atacak ve *Star Trek*'in en çok bilinen savaş sahnelerinden doğrudan aldığımız belirli manevralar yapacaklar."

Multi-player hayranları da hayal kırıklığına uğramayacak. *Dark Reign*'in en başarılı yanlarından biri de buydu ve şimdi aynısını *Star Trek: Armada*'da da yapması bekleniyor. "Armada'da *Dark Reign* için geliştirdiğimiz birçok konsepti kullanacağız," diyor Watkins. "En önemlisi gelişmiş multi-player özellikleri ve oyunun dengesine bağlılık. Denge hakkında *Dark Reign*'den aldığımız en önemli ders, eksiksiz ve kapsamlı bir oyun dengesi planının yerini hiçbir şeyin tutmadığıydı. Strateji oyunlarını eğlenceli yapan şey birbirinden farklı ırkların olması. Problem şu; ırklar birbirinden ne kadar farklı olursa bunları dengelemek de o kadar zaman alıyor. Oyun dengesi kurarken iki hedefimiz var: Eşit ama ilginç taraflar yaratmak ve gereksiz şeyleri elemek. *Dark Reign* tecrübemiz kadar tüm oyuncularımızın hırsı da bize bu amaçları başarmak için yeni staratejiler geliştirme imkanı verdi. Tümünü yerine getirdiğimizi söyleyemem ama *Star Trek: Armada*'yı üzerine kurduğumuz yeni oyun mekaniklerinden bazılarının bize türün ihtiyaç duyduğu iyi dengelenmiş bir oyun çıkarma fırsatı verdiğini rahatlıkla söyleyebilirim."

Armada bir LAN ya da Internet üzerinden sekiz oyuncuya kadar oynanabilecek ve ırklar arasında son derece ilginç savaşlar yaşanacak. Anlaşmalar imzalanabilecek (ve bozulacak) ve oyuncular ortak görevler için ekipleşebilecek. Ekip ayrıca bir tam görev editörü ve Capture the Flag gibi (her şey bir yana, *Star Trek* evreninde böyle bir şey oynandığını görmek ilginç olacak) sürüyle multi-player modu hazırlamış.

Tüm bunlardan çıkardığımız sonuç şu; bu yaz *Armada* raflardaki yerini aldığında Westwood'un *Command & Conquer: Tiberian Sun*'ı ve LucasArts'ın *Star Wars: Force Commander*'ı çok ciddi bir rakip kazanmış olacak. Kötü bir başlangıç yapmış olabilir ama 1999 hala realtime strateji için başarıyla tamamlanmış bir yıl olabilir.



3D görüntü derecelendirilebilir olsa da çoğu oyuncu taktiksel açıdan savaş alanının tamamını görebilmek için dışa zoom yaparak oynamayı tercih edecektir. Burada Federasyon gemileri bir Klingon üssüne ve onun savunma filosuna saldırıyor.

CESURCA DEVAM EDENLER...

Activision'ın dizginleri ele geçirmesiyle Interplay ve MicroProse'un uzun süredir devam eden Star Trek lisans ortaklığı geçerliliğini yitirdi; ama iki firma da büyük bir çıkış yapmaya kararlı.

KLINGON ACADEMY

YAYINCI: INTERPLAY ■ ÇIKIŞ TARİHİ: SONBAHAR

Interplay yaptığı son *Star Trek* oyunu *Starfleet Academy*'le büyük bir bozguna uğradı; ama şirket evrenin değişmez kötü admalarının sivri burunlu deri çizmeleri içinde arz-ı endam edeceğiniz iddialı bir devam oyunuyla bunu telafi etmeyi umuyor. Oyun kesinlikle öncülünden daha eğlenceli olacak. *Starfleet* çömezleri baş kumandanı takip etmek ve ancak başka çare kalmayınca savaşa girmek zorundayken *Klingon Academy* baştan sona kan ve onur, ölüm ve zafer, 'önce vur-sonra sor' üzerine kurulu.

Uzay gemilerindeki hasarları büyük ölçüde gözle görülebilir kılan yeni bir çarpışma motoru ve 30'dan fazla görev sunan ve kendi görevlerinizi hazırlama fırsatı da veren *Klingon Academy*, ayrıca *Star Trek VI: The Undiscovered Country*'de General Chang'ı oynayan Cristhoper Plummer'a yine aynı rolü vererek göz dolduruyor. Klingon tarzı savaş çözümlerini ve perde arkasında dönen politik dolaplara bulaşmayı öğrenirken Chang da size rehberlik edecek. Gördüğümüz kadarcığıyla bile oyun çok etkileyici ve bittiğinde *Starfleet Academy*'nin midemizde bıraktığı bulantıyı geçirecek kadar iyi görünüyor. Tüm umudumuz bu.



NEW WORLDS

YAYINCI: INTERPLAY ■ ÇIKIŞ TARİHİ: SONBAHAR

İşte gerçekten orijinal bir oyun; *Star Trek* evreninde geçen ve kara güçleriyle oynanan bir realtime strateji. Son kez bir *Star Trek* filmi izlediğimizde ortalıkta tanklar ya da kaynak toplayan biçer döverler yoktu. Dolayısıyla Interplay'in burada biraz fazlaca yüzsüzlük ettiğini kabul etmek lazım. Ama eğer Paramount bunu onayladıysa önceden sadece uzay savaşlarına sahne olan bu evrene yeni bir boyut katmayı umarız başarırlar.



Üç ırkı (Federasyon, Klingon ve Romulan) ve çok çeşitli arazi tipleriyle *New Worlds*, *Star Trek* ve *StarCraft*'ın birleşimi gibi görünüyor. Gerçi bunun Interplay açısından tesadüfi bir benzerlik olduğunu sanmıyoruz. İngiliz geliştirici Binary Asylum *Star Trek*'te hiç görmediğimiz türden bol miktarda orijinal silah ve birimi bir araya getirerek evrenle uyumlu olmalarını sağlamaya çalışıyor; foton fırlatıcılar, görünmezliği kaldıran tanklar, içinde yaşanabilir sular ve benzerleri. *Trek* hayranlarının buna evrene yapılan ilginç, yeni bir ekleme olarak mı yoksa bir nevi hakaret olarak mı bakacaklarını merak ediyoruz. Ama tasarımı sağlamsa *New Worlds*, *StarCraft*'tan sonra yeni bir şeyler denemekten korkan bilimkurgu generallerini lejyonların tuzağına düşürmek için iyi bir fırsat yakaladı.

BIRTH OF THE FEDERATION

YAYINCI: MICROPROSE ■ ÇIKIŞ TARİHİ: TEMMUZ

MicroProse'un, tüm *Next Generation* malzemesini içeren *Star Trek* pastasından aldığı pay konusunda pek şanslı olduğu söylenemez.



A Final Unity oldukça iyi bir adventure'dı; ama *Generations* önemsiz bir oyundu, Klingon Honor Guard işin tadını kaçırdı ve First Contact piyasaya çıkmayı bile başaramadı. Ancak belirtiler firmanın seriye ekleyeceği son oyunun umut verici olduğu yönünde. Bu, *Star Trek*'in savaşçı ırklarını galaksinin egemen imparatorluğunu kurmak için birbirlerine karşı savaştıran geniş kapsamlı ve zeki bir strateji oyunu.

Önüne gelenin çıkıp bilimkurgunun bilindik bir ismini *Master of Orion* kalıbına sokmayı denediği son seferde ortalık samanyoluna dönmüştü. Ancak daha sonra LucasArts'ın *Rebellion*'ında oynayabileceğiniz sadece iki karşıt grup varken *Birth of the Federation*'da bu sayı altı: Federasyon, Klingon, Romulan, Ferengi, Cardassian ve Borg. Ve MicroProse'un hem *Master of Orion*'ın hem de devamının yayıncısı olmasının ona büyük avantaj sağladığı bir gerçek. Uyguladıkarı staratejinin tutup tutmayacağını daha sonra göreceğiz; ama 3D uzay gemileri ve her ırk için ayrı ayrı düzenlenmiş arayüzler bu projenin ayrıntı derecesini ve parklaklığını gösteriyor. *Birth of the Federations* siz bu satırları okurken muhtemelen çıkmış olacak.

STARFLEET COMMAND

YAYINCI: INTERPLAY ■ ÇIKIŞ TARİHİ: YAZ SONU

Evet, bir realtime strateji oyunu daha... Ama *New Worlds* ve *Armada*, dizinelerce aracın arasında büyük ölçekli strateji dinamikleri üzerine yoğunlaşırken *Starfleet Command*'ın amacı bu odağı daraltmak ve detaylar üzerinde daha fazla durmak. Artık adı bile anılmayan klasik Starfleet Battles oyunlarından esinlenen bu starateji-action'da, oyuncular özenle detaylandırılmış bir dizi taktik sorumluluk alarak üç uzay gemisini birden kontrol edebilecek. Arcade özellikler ikinci planda kalacak. Ön planda ise zorlu sistem yönetimi, manevralar, taktik özellikler ve aslında gemiler arası iyi bir *Star Trek* savaşının tüm bileşenleri bulunacak.

Altı Star Trek uygarlığından istediğiniz birinde yer alabiliyorsunuz; Federasyon, Klingon, Romulan, Hydran, Lyran ve şu sinir Orion korsanları. Tümünde 50'den fazla gemi türü olacak. Ve Dynaverse denen yeni bir teknoloji sayesinde görevler önceden yazılmayacak. Bunlar, iki ayrı senaryonun birbirine benzeme ihtimalini ortadan kaldırmak için oyun sırasında oluşturulacak. Internet üzerinden altı oyuncuya kadar karşılıklı savaşma imkanı var. Grafikler ise 3D donanım hızlandırıcı gerektirecek kadar iyi. İlk tanıtım versiyonlarından biri *PC Gamer* ofisinde birkaç hayran kazandı bile. Oyunun çıkmasını dört gözle bekliyoruz.



PCG



NO FEAR®

Into the Black

Face your fears. Live your dreams.

www.nofear.com.tr

5 EN YENİ OYUN TEKNOLOJİSİ

Daniel Morris

PC'deki en iyi oyunların arkasındaki teknolojiler sürekli gelişme halinde; ancak özellikle bu sene teknik gelişmeler bakımından çok hareketli geçti. Oyunları daha iyi, daha akıllı ve her zamankinden daha gerçek hale getiren beş yepyeni atılımı sizlere kısaca tanıtmaya çalışacağız.



3DÖLÇEKLEME

Yeni çoklu çözünürlük teknolojisi sayesinde tasarımcılar daha gerçekçi 3D dünyalar yaratabiliyorlar ve yüksek konfigürasyonlu sistemlerle daha mütevazı sistemler arasındaki boşluk giderek kapanıyor.

SESETKİLEŞİMİ

Tam bir teknolojik devrim... Gerçek insan konuşmaları kullanan oyunlara hazırlanın. Ayrıca yeni konuşma sentezleyicisi ile bilgisayarlarımız da dile gelecek.

SİNİR AĞI DESTEKLİAI

Bu oyunları yalnızca oynamakla kalmayacaksınız, yapay zekadaki ilerlemeler sayesinde bilgisayarlar insan beyninin işleyişini giderek daha iyi taklit ederek size çok daha mantıklı tepkiler verecekler.

YÜZANİMASYONLARI

3D modellemeye insan unsurlarını da ekleyen tasarımcılar, yüz hareketleri konusunda gerçekçiliği hızla yakalıyorlar ve oyunlara eksikliği en çok hissedilen şeyi ekliyorlar: Duyguları.

AĞIRLIKLI NOKTALAR

Toy Story, Star Wars Episode I: The Phantom Menace ve *The Lost World: Jurassic Park 2* filmlerinde gerçek hayattaki gibi karakterler yaratmak için kullanılan bu teknoloji PC'ye geliyor.

3D ÖLÇEKLEME

Dünyanın en ünlü tasarımcılarına en çok hangi konuda zorlandıklarını sorarsanız hep aynı yanıtı almaktan şaşkınlık duyabilirsiniz. İnanılmaz canavarlar, ilginç silahlar ya da orijinal hikayeler yaratmakla alakası bile yok. Bütün dünya tarafından PC oyunlarının, diğer eğlence çeşitlerinin gölgesinde kalmasının belki de ana nedeni olarak kabul edilen bir engel.

Sorun şu ki pek az bilgisayar birbirinin aynısıdır ve farklı sistemler oyunlarda doğal olarak farklı performanslar gösterirler. Elbette bugünün oyunlarındaki 3D ortamlar çok etkileyici, gerçekçi ve güzel deneyimler; ama sadece en iyi donanımlara sahipseniz...

Pek çok oyuncu, teknolojiyi en az bir iki sene gecikmeyle takip edebiliyor. Öyle görünüyor ki öğretmenlerin şu meşhur "sınıfın bütününün öğrenme hızı, sınıftaki en aptal öğrencininkine bağlıdır" tezi teknolojide pek geçerli değil; bazı insanlar canavar donanım isteyen en yeni oyunların keyfini sürerken bazıları da eski ve yavaş sistemlerinin başında sinir krizi geçirmekle meşguller.

Tüm dünyadaki geliştiricilerin ortak fikri şudur: Tüketiciler belirli bir standardı yakalayıp iyi donanımlara sahip olmadıkça, dünyanın en güzel görsel efektleri de, en akıllıca tasarımları da beş para etmez. 3D donanım gerektiren oyunların, ortalama oyunculara ulaşmasını engelleyen bir tür kısır döngü oluşmuş durumda...

Rahat Bir 3D İçin

Messiah ve LithTech motorlarındaki benzer gelişmelerle beraber Intel'in MRM teknolojisi, bu kritik sorunun çözümü olabilir. Eğer geliştiricilerin tahmin ettiği gibi çalışırsa bu çözümle, donanım konusunda gerekenlerle eldekilerin arasındaki boşluk kapanacak ve herkes en iyi 3D oyunları oynama şansını elde edecek.

MRM, "multi-resolution mesh"in kısaltması ve amacı da kaplanan dokulardaki ayrıntı seviyesini sürekli olarak değişken tutmak. Yani motor, modellere çokgen atarken yakınlıklarına ve önemlerine göre davranacak ve bu her an değişebilecek. Artık arkaplandaki modelleri de ön plandakiler kadar ayrıntılı kaplamak yüzünden saniye başına düşen kare sayısı azalmayacak.


Ön plandaki hareketli sahneler sayesinde oyuncunun dikkati, sığınaktaki bu askerlerin namlularının ucundaki hedeflere gitmiyor.

Half-Life'ı ve yakında çıkacak olan Team Fortress 2'yi hazırlayan Valve Software'den Gabe Nevell "3D modelleme yapan herkes, ayrıntı seviyesi değişken olan ve ölçeklenebilir kaplama kullanmalı" diyor. "Önümüzdeki birkaç yıl içinde çok çeşitli uygulamalarda kullanılacak olan 3D modellemenin karşı karşıya olduğu en büyük mesele bence bu."

Team Fortress 2'de kullanılan MRM teknolojisi, ön plandaki modellerin son derece ayrıntılı olmasına imkan tanıyacak ve göze o kadar da önemli görünmeyen arkaplan modellerinin çokgenlerini azaltarak performansı artıracak.


MRM kullanımda... Ön plandaki modeller çok ayrıntılı, arkaplandaki modellerde ise daha az çokgen ayrılmış.

"Kirişleri Çökertmek"

Bu gelişmenin temelleri uzun zaman önce atılmıştı; ama Intel'in MRM ile gerçekleştirdiği devrim sayesinde modeller gözden uzaklaştıkça ayrıntı bakımından "çökecekler." Böylece model ister uzakta olsun, ister yakında, çok değerli çokgenlerden tasarruf edilmiş oluyor. Eğer siz-


Monolith'in LithTech motoru, gözden uzaklaştıkça ayrıntı bakımından "çöken" ölçekli çizimlerin yapılmasını ve değerli çokgenlerden tasarruf edilmesini sağlıyor.

le başka bir model arasında başka bir nesne hareket ediyorsa, motor arkada kalan modeli çizmeyi bırakıyor. Üstelik bütün bunlar o anda oluyor, yani saniyedeki kare sayısından ödün verilmeden...

"Böyle ölçeklenebilir kaplamalar çok önemli; çünkü zayıf sistemli kullanıcıların yeteri kadar yüksek kare sayısı, güçlü sistemli kullanıcılarda ayrıntılı görünümler elde etmelerini istersiniz" diyor Nevell. "MRM ve genel olarak ölçeklenebilir kaplama, hem zayıf hem de güçlü sistemlerin işine yarayan nadir teknolojilerden biri."

Temel olarak tasarımcıların MRM'i kullanma sebebi, bir nesneyi kaplamak için gereken çokgen sayısını azaltırken o nesnenin önemli özelliklerinin de kaybolmamasıdır. Mesela elin parmakları birbirinden ayrı, kafa da yuvarlak görünmelidir.

Sanatçılar ve programcılar bundan kolayca sıyrılıyorlar; çünkü insan gözü uzak nesnelerin özelliklerini ayırt edebilmek için çok da fazla çokgene gerek duymuyor. Pandemic Studios'dan Greg Borrud'un açıkladığı gibi MRM sayesinde Activision'ın Dark Reign 2 adlı oyununda ek çokgenlere gerek kalmadan ve hızlı bir şekilde inanılmaz efektler elde edilebiliyor. "Eğer bir sürü çokgen gerektiren muazzam bir patlama yaratmak istiyorsak," diyor Borrud, "MRM sayesinde ekrandaki diğer birimlerin çokgenlerinden çalabiliyoruz. Ayrıntıdaki geçici azalmayı fark etmeyeceksiniz; çünkü o anda dikkatiniz o muhteşem patlamaya çevrilmiş olacak."

Dengeli Bir Oyun Platformu

Daha da önemlisi Borrud, MRM'in getireceği en büyük ilerlemenin, değişik seviyede donanımlara sahip olan oyuncular arasında teknoloji bakımından bir denge sağlamak olacağı görüşüne katılıyor.

"Elinde orta karar bir sistem ve eski bir 3D kartı olan bir oyuncu, iyi bir hız elde etmek peşindedir" diyor Borrud. "Hep en iyi donanımlarla oyun oynayan biri ise oynadığı oyunun, elindeki makinenin performansını sonuna kadar kullanabilmesini ister. MRM sayesinde bu iki uç kitleye ve aradaki diğer oyunculara aynı anda hitap eden oyunlar hazırlayabileceğiz."

Ölçeklenebilirlik, 3D oyun tasarımcılarının bütün sorunlarını çözecek değil; ancak tasarımların eğimli yüzeylere, gerçek fizik modellerine ve hacimsel aydınlatmalara doğru kaydığını düşünürsek işleri oldukça kolaylaştıracağı kesin. "Hızı artırmak için elimizden gelen her şeyi yapıyoruz. Sanırım bir iki sene içinde bu tür teknolojiyi kullanmayan oyun kalmaz."

SESETKİLEŞİMİ

Gelecekte geçen hayal ürünü bilimkurgu senaryolarının hemen hepsinde, insanların sanal gerçeklik makinelerini çalıştırmak için kendi seslerini kullandıklarını hiç fark ettiniz mi? Konuşmanın önemini şöyle bir düşünecek olursanız bunun nedeninin oldukça açık olduğunu görürsünüz. Konuşmak, bir insanın tepki verme mekanizmasının ilk ve en temel basamaklarından biridir. PC'nize kurduğunuz her oyun için de bu geçerlidir; açılış ekranlarından birkaçını gördükten sonra "Müthiş!" ya da "Pöf, bu ne rezalet..." dediğiniz oluyordur. Konuşma, çevremizle etkileşmek için kullandığımız en ilkel ve evrensel araçtır. Oyunlarda niçin sık kullanılmadığı ise şimdiye kadar hep bir merak konusu olarak kalmıştır.

FireTeam Deneyi

Ancak bekleyiş buraya kadar. Bazı oyunlarda (özellikle de yalnız online oynanan takım oyunu FireTeam'de), gerçek seslerle oynama desteği sağlanıyor.

Tasarımcılar, "arayüzün fazla yüklenmesi" ve gereğinden fazla seçenekle oyuncunun kafasını bulandırmak korkusuyla oyunlarından bazı özellikleri atıyorlar. Ses etkileşiminin en güzel özelliklerinden biri de insan beyni denen o harika yönetim sisteminden neredeyse hiç "RAM" çalmaması...

Şu anda Ion Storm'un Deus EX projesi üzerinde çalışan Harvey Smith "FireTeam üzerinde çalışırken, bir yandan elleriyle oyunu oynayan oyuncuların diğer yandan da konuşmakta hiç zorlanmadıklarını gördüm" diyor. "İnsan olarak bu bizim için gayet doğal bir davranış."

Kesinlikle haklı. Konuşma (ve başkasının konuşmasının algılanması) insanlara o kadar doğal geliyor ki tasarım bakımından hiçbir engel teşkil etmiyor. Şimdiye kadarki sorun, birebir iletişimden sonuna kadar faydalanacak bir oyunun yaratılması.

FireTeam çok da başarılı olmadı; ama oyunla birlikte bir mikrofon ve kulaklığın da gelmesi, gelecekte çıkacak benzer oyunlar için iyi bir örnek oluşturdu. Takımlarla oynanan bu aksiyon oyununda takımlar, birbirlerine karşı ölümcül yarışlarla girişiyorlar ve bu yarışlar izometrik görünümlerle sunuluyor. Oyuncular takımlarındaki diğer elemanlarla iletişim kurmak için kulaklıklarını kullanıyorlar, böylece de saldırıları ve hareketleri daha kolaylaştırıyorlar.

Ne yazık ki FireTeam bu teknolojinin denenmesi için doğru bir adres değildi. İzometrik görünüm sayesinde zaten olup biteni görüyordunuz, yani pek sürpriz yoktu. FireTeam'in neredeyse bütün yaptığı, Internet üzerinde oynarken LAN tarzı telsiz konuşmaları yapabilmekti.

Multi-player Sohbetleri

Ses etkileşimini kesinlikle gerektiren bir tür varsa o da uçuş simulasyonudur. Gerçekten de NovaLogic'in F-22 Lightning II'sinde Voice-Over-Net (VON) teknolojisi kullanılarak, pilotların NovaWorld online arenasında uçarken mikrofon ve kulaklıklarla haberleşmeleri sağlanmıştı.

NovaLogic'in geliştirme şefi John Butrovich "28.8 hızında bir modemle anlık iletişim sağlamanız mümkün" diyor. "Üstelik NovaLogic'in Voice-Over-Net teknolojisiyle bant genişliği sorunları da ortadan kalkıyor. Ses verileri üzerinde üstün sıkıştırma teknikleri kullanıyoruz ve konuşmalardaki sesin kalitesinden hiçbir şey kaybedilmiyor."

Sistem gayet iyi çalışıyor, böylece aynı takımdaki elemanlar tehlikelere karşı birbirlerini uyarabiliyor ya da teke tek mücadeleleri yönetebiliyorlar. Ancak VON sistemi şimdilik teke tek haberleşme ile sınırlı, yani aynı anda sadece bir kişiyle konuşabiliyor ya da onu dinleyebiliyorsunuz. (NovaLogic, VON'u olgunlaştırarak çok kullanıcılı bir sistem haline getirmek için çok sıkı çalışıyor.)

Ofislerinde LAN üzerinde oyun oynayan birçok kişi, uzun süre önce birbirleriyle iletişim kurmak için çok basit ve etkili bir yöntem keşfetmişlerdi; takım arkadaşınızı her masada bulunan telefonlar üzerinden bir konferans konuşmasına alıp hoparlörler yardımıyla konuşmak. Yalnızca bununla bile son derece heyecanlı multiplayer deneyimlerden biri elde edilebilmişti. Mesela biz aynı anda dört kişiyle Alien Quake modunu oynamıştık. Yavaş yavaş ilerlerken etrafımızı sarmış olan karanlık atmosfer, konuşmalarla daha da gergin bir hal alıyordu. Özellikle de en önden gidip takıma yol açmak görevini üstlendiğim için sürekli "Beş tanesi birden bana doğru koşuyor!" türü imdat çağrıları yapmak zorunda kaldığım için...


F-22 Lightning II'de kanat adamlarınızla tamamen sesli olarak iletişim kurma imkanına sahipsiniz.

Şaşırtıcıdır ki, Internet üzerinde aynı şeyi sağlayan teknoloji hiç de fena çalışmıyor. EA'in Pro Tour Golf serisinde dörtlü ekipler, uzun zamandır mikrofonlarla iletişim sayesinde birbirleriyle konuşabiliyorlar. Buradaki asıl konu, tasarımla ilgili bir sorun: Ses etkileşiminden en iyi şekilde nasıl yararlanılacağı sorunu. Bu özelliklerle çalışabilecek bir donanım tabanı elde edilene kadar


FireTeam'de oyuncular, kulaklıklar yardımıyla kurdukları iletişim sayesinde taktiklerini paylaşabiliyorlardı.

ses etkileşimi oyun tasarımlarında ikinci planda kalmaya mahkum gibi görünüyor.

Umarız NovaLogic, online arenasında üzerinde çalıştığı "tek kişiden çok kişiye" ses etkileşimini tanıtma fırsatı bulur. Bu tür bir gelişme, iddialı oyun tasarımcılarına Internet üzerinde sürekli konuşan takım arkadaşları toplamak için gerekli "ara gazı" sağlayabilir.

Sizinle Konuşan PC

Ses etkileşiminin online multi-player karşılaşmalardaki yararları açıkça görülüyor; ama belki daha da heyecanlısı bir gün ağzınızdan çıkan kelimelerin oyunlar üzerinde dinamik bir etki yaratabilmesi olasılığı.

Ion Storm'dan Chris Norden "Karmaşık konuşma sentezi algoritmaları, son 10 yılda inanılmaz ölçüde ilerledi" diyor. "Artık çok güçlü bir bilgisayar, gerçek zamanda son derece inandırıcı sesler sentezleyebiliyor. Bütün bunlar birleştiğinde ise oyuncuya çok daha gerçekçi bir deneyim yaşatılabilir."

Konuşma sentezi, klavyeden girilen sözcükleri bilgisayar tarafından üretilen seslere dönüştürür. Bazı tasarımcıların öngördüğü konuşma sentezleyicileri o kadar inandırıcı sonuçlar veriyor ki, seslendirme sanatçılarına gerek bile kalmayabilir. Harika bir olasılık daha: Yapay zekaya sahip karakterlerle mikrofonunuz aracılığıyla konuşabilmenizi sağlayacak oyunlar. Bu karakterler sesinizdeki sözcükleri tek tek ayıracak, onlardan her birine uygun tepkileri hazırlayacak ve sonra da sesli yanıtlar sentezleyecekler. Bu tür bir teknoloji, halen akademik araştırma laboratuvarlarında masaya yatırılmış durumda ve en ileri teknolojilerden biri olarak kabul ediliyor. Ancak Norden gibi geliştiriciler, bu yepyeni teknolojinin oyunlarda kullanılacağı günü sabırsızlıkla bekliyorlar. Onlara göre konuşma, oyun teknolojisinde bir sonraki temel ilerleme olacak.

Norden, "İnsanlar konuşmayı bir tepki unsuru olarak anında anlayabiliyorlar" diyor. "Konuşma, herkesin tamamen hakim olduğu bir 'arayüz.' Gerçek duyguları aktarabiliyorsunuz ve buna göre aldığınız tepkiler de çok çeşitli olabiliyor. Önümüzdeki birkaç sene içinde konuşmalar oyunlarda çok fazla kullanılacak. Oyunlar da oyuncunun sesine yanıt verebildiği zaman her şey çok daha iyi olacak."

SİNİR AĞI DESTEKLİ AI VE BULANIK MANTIK

Yapay zeka (Artificial Intelligence, AI), oyunların dalga geçilen bir unsurudur. Tasarımcılar eleştirilerin çok acımasız olduğunu düşünebilirler; ancak ne ile yarıştıklarına baksanıza: Gerçek hayat! Gerçekte insanlar, hiçbir yapay zekanın ulaşamayacağı bir çabuklukla ve tahmin edilemeyecek şekillerde tepki verirler. Yoksa yapay zeka buna ulaşabilir mi? Matematikteki gelişmeler sayesinde bilgisayar AI teknolojilerinin önünde açılan yeni kapılar, birçok oyundaki "eğer durum şöyleyse bunu yap" türü basit yapay zekadan çok daha öteye gidilmesini sağlayabilir. Yakında çıkacak olan Interplay'in Messiah ve Ion Storm'un Deus EX'i, yarının AI motorlarının insan düşüncesinin karmaşıklığını ne kadar iyi taklit edebileceği konusunda birer örnek. Bunu sinir ağları ve bulanık mantıktan yararlanmalarına borçlular.

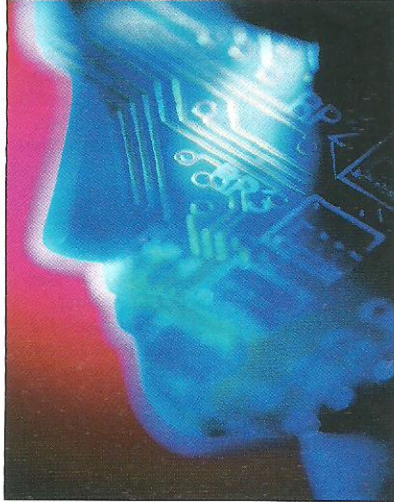
Olup Bitenin Farkında Olmak

Peki sizin hareketlerinize göre tepki veren bir oyun yaratmaya nereden başlanır? Zeka dediğimiz şeyin, yalnızca düz "if:then" döngülerinden ibaret olmadığı çok açık. İnsanların bu kadar hassas ve "bilgisayar gibi" tepki verdikleri seyrek görülür. Karar verme sürecinin büyük kısmı etrafta olup bitenin farkına varmakla ilgilidir ve bu da duyularımızdan aldığımız bilgilere dayanır.

Sinir ağı destekli yapay zeka, bilgisayar oyunu tasarımında oldukça yeni bir gelişme; ancak üniversitelerdeki bilim adamları 1960'lardan beri sinir ağları üzerinde çalışmalar yapıyorlar. Sinir ağı destekli AI'nin amacı, "olayların farkında olma halleri" değişken olan ve yapay zekaya sahip bir model yardımıyla, insan beyninin aktivitelerini taklit etmek.

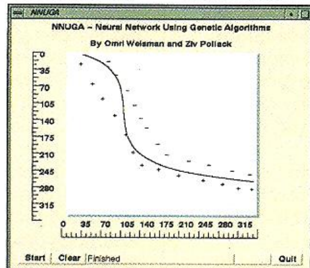
Ion Storm'dan Harvey Smith, "Deus EX'teki yapay zeka, görüş açılı bir roleplaying oyununda şimdiye kadar kullanılan en gelişmiş yapay zekalardan biri olacak" diyor. "Oyuncu dışındaki karakterlerin, 'olayların farkında olma halleri' çok çeşitli olabilecek ve çevrelerinde gerçekleşen olaylara çok daha iyi tepkiler verebilecekler. Bu karakterler, belli etkilere uygun tepkileri verecekler ve siz de bir karakterin etrafta dolaşmasından sizinle veya diğer karakterlerle konuşmasına kadar çeşitli hareketlerini izleyerek ne düşündüğünü ya da ne yapacağını tam olarak anlayabileceksiniz."

Bunun anlamı şu: Mesela şu meşhur "herifin arkadaşını öldürdüm, hala bana saldırmıyor" sorunu artık tarihe karışacak. Düşmanlık, korku ve hatta sıkıntı gibi farklı ruh halleri, oyuncu dışındaki karakterlerin (non-player character, NPC) tepkilerini renklendirecek. Sinir ağı destekli yapay zekayı sıkı bir şekilde kullanan oyunlarda uykulu bir muhafızın yanından süzülebilir, büyük bir gürültüyle birilerini korkutabilir ya da garip maskaralıklarla insanları güldürebilirsiniz. "Sanırım gelecekte daha iyi simulasyonlar ve daha az planlanmış olaylar olacak" diyor Smith. "Benim scripting kavramı ile ilgili sorunum, olayların ve bunların sırasının önceden belirlenmiş olması. Önceden belli olmak demek, oyuncunun hareketlerinin oyun üzerinde bir etkisi olmaması demek."



Global Karakter Davranışları

Tasarımcıların önerdiği daha iyi bir alternatif ise oyundaki yapay zekaya, hikayedeki olayları yalnızca gerçekçi tepkiler vermek üzere bir basamak olarak kullanacak bir dizi davranış eklemek. Bu "global karakter davranışları", o anki duruma uygun olan mantıklı tepkileri temsil ediyor. "Global karakter davranışlarını ayarlamak yoluyla, tasarımcıların scripting kullanılan bir sahneyi yaparken düşündükleri etkileşimlerden çok daha fazlasını elde edebiliriz" diyor Smith. "Eğer oyuncu, önceden belirlenmiş bir sahnede tamamen beklenmedik bir şey yaparsa o sahne anında mahvolur." Örnek: Eğer bir barmenle konuşuyorsanız ve hiç uyarmadan aniden adama silah çekerseniz, birçok oyunda size verilecek olan yetersiz, garip ya da yanlış tepki karşısında şaşıracaksınız. Nedeni: Zavallı barmenin burnuna silahınızı dayamanız için hiçbir sebep yok, bu yüzden de programcılar böyle bir harekete verilecek tepkiyi programlamakla uğraşmamışlar. Global karakter davranışlarıyla donatılmış bir yapay zeka, bu tür hareketler karşısında da mantıklı tepkiler verebilen NPC'ler yaratılmasına imkan verecek. Yani barmen silahın kötü bir işaret olduğunu anlayacak ve o anki duruma bağlı olarak paniğe kapılacak, donup kalacak, kaçacak ya da kendi silahına davranacak. Bu noktada tasarımcı bile her şeyden emin olamaz; çünkü karmaşık sinir ağı üzerindeki diğer etmenler de verilen tepkiyi etkileyecek. Oyunun dünyasında benzer silahlı saldırılar oldu mu? Kapıdan içeri girerken kötü bir şöhrete mi sahiptiniz?



Pekala, tam olarak Mardi Gras değil. Ancak bu grafik, bir sinir ağının gruplanmış faktörlerle nasıl düzenlendiğinin temel bir gösterimi.

"Şu anda birçok oyunda, oyuncunun yapması gereken tek şey, harekete geçmeden önce önündeki seçenekleri değerlendirerek doğru kararı vermek" diyor Smith. "Diğerlerinin de söylediği gibi oyuncunun önünde çok doğal bazı seçeneklerin olduğu, hareketlerini kısıtlamaya gerek duymaksızın istekleri doğrultusunda davrandığı ve oyunun da ona göre tepki verdiği bir durumu düşününce, bugünküler gerçekten çok aşağılık kalıyor."

Mantık Bulanıyor

Bulanık mantık, yapay zekayı daha karmaşık ve daha gerçekçi hale getiriyor. Ancak Messiah'ta ve endüstrideki diğer programcıların taslak tasarımlarında bulanık mantık da kullanılıyor. Bulanık mantığın akademik olarak ilk kez sunulması 1962'de Dr. Lotti Zadeh tarafından yapılmış. Temel olarak bir sıralama sistemi olan bulanık mantık, verilecek kararları çeşitli fonksiyonlarla düzenliyor ve sonucu bir "çıkarım prosedürü" ile belirliyor. Daha anlaşılır bir dille anlatalım: Saldırmakta olduğunuz sığınakta bulunan silahlı iki düşman askeri düşünün. Onlarda makineliler var, o yüzden dümdüz saldırırsanız ekibinize muhtemelen büyük zarar verirsiniz, daha akıllıca davranmanız lazım. Siz ön cepheden saldırmayı erteledikçe onlar da cephanelerini biriktirirler.

Yapay zeka, bulanık mantık sayesinde insan zekasına çok benzer şekilde işleyebiliyor. Silahlı muhafızlar üstün durumda oldukları sürece kendilerinden son derece eminler. Bu üstünlük "fazla cephane", "iyi bir görüş açısı" ve en önemlisi "yanımda arkadaşımın olması" gibi etmenlerle belirleniyor. Bütün bu faktörler birleşince karakterler durumlarının oldukça iyi olduğu sonucunu çıkararak savaşmaya devam ediyorlar. Ancak bir süre sonra adamlarımız cephanelerini tüketiyorlar ve atılan bir sis bombasıyla görüşleri de engelleniyor. İşte şimdi "kendilerine güvenme" fonksiyonundan çok şey kaybedecekler. Artık attıklarını pek vuramamaya başlayacaklar ve sonunda belki dürbünlü tüfeğinizle iyi bir atış yaparak birini vurabileceksiniz. Yapay zekadaki bulanık mantık, geride kalan askerin kendine güvenini tamamen kaybederek teslim olacağı sonucunu çıkaracak.

Olağanüstü, değil mi? Bu tür senaryolar hiç de uzak değil, yapay zeka programcıları, bulanık mantığın ilk tüketici uygulamasını buldular sayılır (şimdilik yalnızca PalmPilot türü aletlerde el yazınızı dijital yazıya çevirmekte kullanılıyor). Sinir ağı destekli AI ve bulanık mantık, bir gün inanılmaz derecede gerçekçi yapay zekalı düşmanlarla karşımıza çıkacak bir tür teknolojik gelişmeyi simgeliyor. Belki de onlar bizden daha akıllı davranacaklar. "HAL?

YÜZANİMASYONLARI

İlk çocukluk yıllarımızdan itibaren çevremizdeki yüzleri okumayı öğreniriz. Başka bir ses ya da duyuya ihtiyaç duymadan, insan yüzündeki ifadelerden oldukça fazla bilgi edinme imkanımız vardır.

Grafik teknolojisi, oyun tasarımcılarının yüz ifadelerinin rahatlığını oyunlarda kullanabileceği düzeye hızla yaklaşıyor. İskelet animasyonları ve ölçeklenebilir çözünürlük gibi yeni yöntemler sayesinde sanatçıların yüz ifadelerini programlamalarını engelleyen sınırlamalar kalkacak gibi görünüyor. Çok geçmeden, karakterlerin yüz ifadeleri yoluyla gerçek insanlar kadar bilgi alışverişinde bulunduğu oyunlar görmeye başlarsak hiç şaşırmayın.


3D ölçekleme sayesinde sanatçılar, surat kaplarken karşılaştıkları sınırlamalardan kurtulabilirler. Yakından bakılınca, kullanılan çokgen sayısının artması ile ayrıntılı ve ifadeyi verebilen bir surat elde ediliyor. Uzaklaşınca ise olabildiğince az çokgen kullanılarak surat nispeten basit tutuluyor.

Model Davranışları

Messiah motorunun yazarı Michael Persson, oyundaki suratları ayrıntılı şekilde hareketlendirecek olan iskelet modellerini kullanan ilk oyun uygulamalarından birini yaratmış.

Messiah'ta, ruh hallerindeki ve fiziksel durumlarındaki farklılıklar yüz ifadelerinden rahatça anlaşılan düzinelerce NPC bulunacak. Messiah'ın çizerleri, bu efektleri her bir yüzdeki kemik yapısının bile farklı olabilmesine olanak tanıyan çok sağlam bir 3D modelleme uygulaması sayesinde elde ediyorlar. Persson karakter yaratma süreci hakkında "Karakterlerimizin derilerini kaplıyoruz, giydiriyoruz ve sonra onlara birer iskelet veriyoruz" şeklinde konuşuyor. "Sonra da kemiklerinin verdiği etkileri bildiğimiz fırçayla boyarmış gibi ekliyoruz."

Bu yöntemle sanatçılar hayal edebilecekleri hemen bütün yüz ifadelerini çizebiliyorlar. Hatta kendilerini modelleyip oyuna koymaları bile mümkün olabiliyor. Ancak titizlikle hazırlanan bu surat ifadeleri, ayrıntılı bir 3D karakter modelinin çok küçük bir parçası. Persson "Model düzgün olarak hazırlandıktan sonra vücudu çeşitli bölümlere ayırıyoruz" diyerek açıklıyor. "Bu bölümlerden her birinin çözünürlüğü farklı olabilir, böylece mesela yüz kısmındaki çözünürlüğü artırarak bacaklardaki, kollardaki ya da ikinci derecede önemli sayılan bölgelerdeki çözünürlüğü azaltmamız mümkün oluyor."

Az önceki 3D ölçekleme bölümünde de anlatıldığı gibi (evet, bu derecede yüz animasyonunu mümkün kılan şey 3D ölçekleme) oyun motorunun yapması gereken tek şey, surat ekrana yaklaştıkça daha ayrıntılı olarak çizmek. Çokgenlerden ve saniyedeki kare sayısından kazanmak için surat görüntüden uzaklaştığında ya da belli bir açıyla döndüğünde çokgen sayısı (yani ayrıntı seviyesi) azaltılacak. Yukarıdaki görüntülerdeki asker ekrana yaklaşıp uzaklaşırken ayrıntı seviyelerinin ve kullanılan çokgen sayısının nasıl değiştiği açıkça görülebiliyor.

Tam olarak ölçeklenmiş ayrıntı seviyeleri gerçekten çok etkileyici. Messiah ekibi de yalnızca modelin iskelet parçalarını gerçekçi bir şekilde birbirine yapıştıracak özel 3D modeller üzerinde çalışıyor. "Ayrımları düzgün yapabilmek için özel teknikler kullanıyoruz" diyor Persson. "Ayrıca iki vücut bölümünün arasındaki geçişlerde 'yama' benzeri şeyler de kullanıyoruz, yoksa bu geçişlerde çizgiler oluşur ve gözü çok rahatsız edebilirdi."


Activision'ın *Vampire: The Masquerade* oyunundaki kan emiciler son derece ayrıntılı hazırlanmışlar.

Yaralı Görünüş

İskelet animasyonları ve ölçeklenmiş kaplamaların birlikte kullanılması, Valve'ın Team Fortress 2 oyunudaki karakterlerin de gerçek gibi olmasını sağlayacak.

Team Fortress 2 gibi savaş oyunları söz konusu olduğu zaman asıl önem, takım elemanları arasındaki iletişime verilecek. Takımdaki askerlerden biri olarak oynarken, bir askerin tıbbi yardıma ihtiyacı olduğunda bunu yüzündeki acı dolu ifadeden anlayabileceksiniz. Yakın zamanda sanatçılar, yaralı ya da şaşırmış askerlerin yüzünde bir şok ifadesi yaratmak gibi harika numaralar yapabilmeyi umuyorlar. Gelecekte öyle oyunlar görebiliriz ki, ölü bir askerin şok olmuş bakışları size bir saniyelik bir uyarı sağlayabilir ve az ileride kurulmuş olan pusudan kurtulmanıza yardımcı olabilir.

Realtime ve gerçeğe uygun yüz ifadelerinin önümüzde açacağı kapılar gerçekten de inanılmaz. Oyunlar, her zaman için bilgisayar ürünü duygusuz ve ifadesiz suratlardan çok çekmiştir. İyi kaplanmış ve bu sayede etkileşimi çok kolaylaştıran bir surat, kendinizi gerçekten oyunun "içinde" hissetmeniz yolunda çok büyük bir adım olabilir.


İşte geleceğin suratlarından biri: İskelet animasyonu sayesinde geleceğin oyunlarındaki yüz ifadeleri çok önemli roller oynayabilir.

AĞIRLIKLINOKTALAR

George Lucas, bilgisayar grafiklerinin yeterli gerçekçilik düzeyine geldiğinden emin olana kadar Star Wars'un ilk bölümlerini hazırlamaya başlamadı. Steven Spielberg'in Jurassic Park filmleri, Lucas ve onun gibi iddialı yönetmenler için bu tür bilgisayar efektlerinin zamanının geldiğine dair iyi bir işaret oldu.

Bilgisayarla hazırlanan bu inanılmaz efektleri mümkün kılan teknolojilerden biri de "ağırlıklı noktalar" (weighted vertex) denen bir 3D animasyon tekniği. Başta The Phantom Menace olmak üzere efektlerle süslenen birçok filmde kullanılan bu teknoloji, PC oyunlarında ilk kez Nihilistic'in geliştirdiği ve Activision'ın dağıtacağı Vampire: The Masquerade'de karşımıza çıkıyor.

Bütün Olay Derinin Altında

Bir 3D modeli, bir sürü noktadan oluşmuştur. Burada "nokta" ile kastedilen şey de basitçe açıların birbiriyle birleştiği yerlerdir. Üçgen şeklinde yüzlerce çokgenden oluşmuş bir modelde yine yüzlerce, hatta binlerce nokta bulunur ve bunlar bir rendering motorundan geçirilirken eşit muamele görürler.

Ancak Nihilistic'ten Martin Kraaijvanger, Vampire: The Masquerade oyunundaki karakter modellerini kaplarken her bir noktaya değişik bir ağırlık verme çabası içinde. Özel efektlerle dolu filmlerin yapımında, bu teknik sayesinde CGI sanatçıları çok gerçekçi tenler ve giysiler yaratabiliyorlar. Bu ise bir noktanın yeri kaydığında (mesela karakter hareket edince) oluşan küçük gerilmeleri modelleyerek sağlanıyor.

"Modellerimizdeki noktalara tek tek ağırlık verilmesi sayesinde tenin ve giysilerin özelliklerini çok daha gerçekçi bir şekilde gösterebiliyoruz" diyor Kraaijvanger. "Derideki gerilmeler, yerine göre değişebiliyor. Yaptığımız şey, modeldeki noktalara değişik ağırlıklar koyarak derideki ve giysilerdeki gerilmeleri taklit etmek. Birleşme noktaları ne kadar artarsa, bir suratı o kadar gerçekçi bir şekilde canlandırabiliyoruz."

Quake'teki Marine'ler gibi eski 3D modeller oldukça düzgün görünmelerine rağmen tenlerin ve giysilerin çevrede ne olup biterse bitsin sürekli aynı kalması yüzünden inandırıcılık kayboluyordu; ama koşarken kasları gerilen, savaşa dalarken dudakları sert bir şekilde kasılan ve koştuğu sırada giysileri (ya da zırhı vs.) sürekli hareket eden bir karakter düşünsenize...

Bütün bunlar tahmin ettiğinizden çok daha kısa zaman içinde PC'ye gelecek. Sanatçılar, gerçekçi bir şekilde davranan ten ve giysiler yaratmak için ağırlıklı nokta teknolojisini kullanmaya başladılar bile.

"Bu teknolojinin ardındaki anafikir, karakterin teninin gerçek hayata daha uygun bir şekilde davranması" diyor Kraaijvanger. "Bu sayede film endüstrisinde de çok daha inandırıcı görünen organik şekiller elde edilebiliyor. Teknoloji, yaşayan ve nefes alan bir hayvan gibi yaratıkları gördüğümüz Jurassic Park filminden beri kullanılıyor ve sürekli gelişerek gerçek hayata daha da yakınlaşıyor."

Yağların Sallanıp Durmasını Gerçekten İstiyor muyuz?

Bu işi bir masaüstü PC'de yapmak için başvurulan araçların en üstünleri, en yeni filmlerdeki efektleri hazırlamakta kullanılan Maya gibi Silicon Graphics rendering programları. "Maya, başta film endüstrisi için grafikler yaratmak amacıyla tasarlanmıştı, bu tür güçlü 3D programları çalıştırmak için bile koskoca bir SGI workstation gerekiyordu" diye anlatıyor Kraaijvanger. "Bugünün PC'lerinin güçlerinin oldukça artmasıyla birlikte bir realtime modelle sinematik model arasındaki fark artık ihmal edilebilir derecede küçük."

Her bir noktaya bir ağırlık verip sonra da kaplama işini o anda hemen yapmak yoluyla oyun motoru, yüzlerin şekil değiştirip çeşitli duyguları yansıtabilmesini sağlıyor. Mesela karakterlerin giysileri yırtılabilir. Tendeki ve giysilerdeki sürekli değişen minicik ayrıntılar, inandırıcı ve gerçek gibi görünen bir karakter yaratılmasına imkan verecek.

Kraaijvanger şöyle devam ediyor: "Mesela kol büküldüğü zaman kasların şişmesini sağlayabiliriz. Ayrıca büyük kaslar da yapabiliriz veya adım atarken karakterin vücudundaki yağlar sallanabilir. Bu sallanma miktarı, ayağın yere ne kadar sert bastığına göre biraz değişebilir."

Bu teknoloji sayesinde kullanılabilecek başka bir yenilik de değişken giysiler olabilir. Bir karakterin üzerindeki giysileri hareketlendirmek (ve bu yüzden birkaç çeşit animasyonla sınırlı kalmak) yerine hareket eden bir vücudun fizik modeli, karakterin giydiği giysilerin hareketlerini belirlemekte kullanılabilir.

Bu animasyon teknolojisinin genişleme olanakları neredeyse sınırsız; tasarımcılar resmen gerçek insanlar gibi görünen 3D modeller yaratmaya gitgide daha da yaklaşıyorlar. Acaba ortalık çok hareketlenince terlemeye başlayan karakterlerden ne kadar uzaktayız? Fazla değil. Bilgisayarla üretilen karakterlere Hollywood'da büyük talep var; ama aynı zamanda bilgisayar oyunlarının da belkemiğini oluşturacakları kesin.

Doğru İş İçin Doğru Araç

Tabii ki teknoloji yalnızca bir araç, oyunu mükemmel yapan ise tasarımı. Ancak endüstrideki sıkı beyinlerin de yardımıyla bu teknolojiler, bizi yepyeni yönlere sürükleyecek tasarımların yapılmasına imkan verecekler. Bu nedenle belki de burada, eksikliği halinde bütün bu harika teknolojilerin beş para etmeyeceği bir şeyden bahsetmemiz gerekiyor.

Eğlenceli bir oyun.

Yani mevcut duruma anında tepki veren ve iskelet animasyonuyla hareketlendirilmiş bir düşmanın çeşitli ifadeleri dinamik olarak verebilen suratına bakıp da mikrofonunuza "Geber!" diye bağırdığınız zaman "Hayır, sen geber!" diye bir cevap duyarsanız, oyunları her zamankinden daha gerçekçi ve sürükleyici hale getiren mucitlere bir dakikalık saygı duruşunda bulunmayı ve de gereken neyse onu yapmayı ihmal etmeyin. **PCG**



***Vampire: The Masquerade*'deki Christof'un yüz ifadeleri: Normal, ümitsiz, saldırgan halleri ve dişlerini etinize geçirirkenki görünümü.**

PC GAMER TÜRKİYE

Amerika'nın 3. büyük PC üreticisi, "Müşteri Sadakati" sıralamasında birinci olan Gateway'den mükemmel bir bilgisayar veriyor. Üstelik RomaR servis garantisiyle.

Anketimizi doldurun, Bu harika bilgisayar sizin olsun!

PC GAMER'in bu kampanyasına katılabilmeniz için arka sayfamızdaki anket formunu eksiksiz ve okunaklı olarak doldurup en geç 4 Ağustos 1999 tarihinde elimizde olacak şekilde posta ile ya da elden adresimize ulaştırmanız gerekmektedir.

1- Kampanya başlangıç tarihi : 04 Haziran 1999
Kampanya bitiş tarihi : 04 Ağustos 1999

2- Çekilişe katılma şartları :
- PC Gamer TÜRKİYE dergisi ile birlikte verilen bu anket formunu eksiksiz ve okunaklı olarak doldurup en geç 4 Ağustos 1999 tarihinde elimizde olacak şekilde posta ile ya da elden adresimize ulaştırmanız gerekmektedir.
- 18 yaşından küçükler çekilişe katılamaz. Katılmış olsalar bile ikramiyeleri verilmez.
- KDV hariç tüm yasal yükümlülükler talihli tarafından karşılanır.

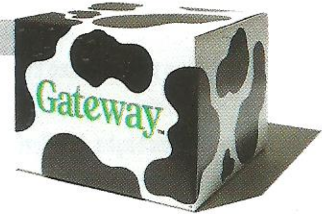
3- Çekiliş Tarihi :
- Gün : 20 Ağustos 1999- Cuma
- Saat : 14.00
- Yer : Büyükdere cad. Hürhan 15 / A Şişli-İstanbul
- Çekilişte 1 Asil, 1 Yedek talihli belirlenecektir.

4- Çekiliş sonucu, Hürriyet Gazetesi'nin 25 Ağustos 1999 Çarşamba günkü sayısında ve PC GAMER Dergisi Eylül 199 sayısında ilan edilecektir.

5- Kazanan talihli ikramiyesini ilan tarihinden en geç 15 gün içerisinde teslim almak zorundadır. Asil talihli ikramiyesini teslim almadığı taktirde Yedek talihli için 15 gün ek süre tanınacaktır.

6- İkramiyenin :
- Adedi : 1 Adet
- Cinsi : PC
- Markası : Gateway
- KDV dahil toplam tutarı : 3.539 $

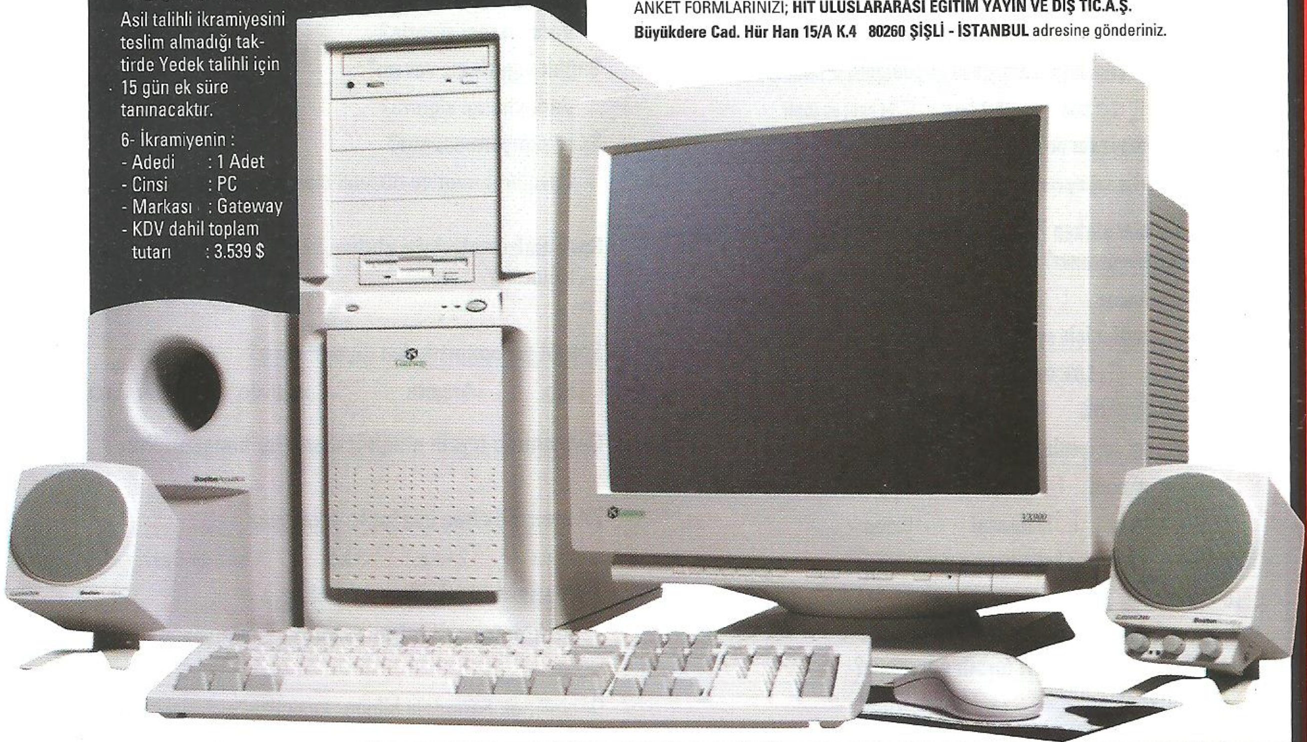
Teknik özellikleri



Model	: GP7-500
İşlemci	: Intel® Pentium® III processor 500MHz w/512K Cache
Bellek	: 128MB 100Mhz SDRAM
Monitör	: EV700 17 inch renkli monitör
Grafik kartı	: 16MB nVidia RIVA TNT AGP Graphics Accelerator, PCI TV Tuner (Çekiliş tarihindeki en hızlı 3D ekran kartı ile değiştirilecektir.)
Sabit disk	: 8.4GB 5400RPM Ultra ATA hard drive subtracted: US$210
Floppy sürücü	: 3.5inch 1.44MB disket sürücü
CD-ROM	: Panasonic DVD III,soft DVD decode ile
Hoparlör	: Boston Acoustics Digital Media Theater(TM) Speakers w/Dolby® Digital
Ses kartı	: Entegre Sound Blaster AudioPCI 64D
Modem	: 56.6K internal modem
Kasa	: Midi Tower
Mouse	: MS IntelliPoint Mouse ve Gateway mouse pad
İşletim sistemi	: Microsoft Windows 98
Ek yazılım	: MS World 97, MS Outlook 97, MS Publisher 98

RomaR®
Kalite, Hizmet, Güvence.

ANKET FORMLARINIZI; **HIT ULUSLARARASI EĞİTİM YAYIN VE DIŞ TİC.A.Ş.**
Büyükdere Cad. Hür Han 15/A K.4 80260 ŞİŞLİ - İSTANBUL adresine gönderiniz.



Bu çekiliş,T.C. Milli Piyango İdaresi Genel Müdürlüğü'nün 320 sayılı KHK'nin 41. maddesi gereğince, 27-05-1999 tarih ve B.07.I MPİ.0.13.00.02/1138-5076 sayılı izni ile düzenlenmektedir.

BİLGİSAYAR ÖDÜLLÜ ANKET FORMU

Ad, Soyad :

Doğum Tarihi ve yeri :

Adres :

Tel : Faks:

E-mail :

PC Gamer'ı

☐ Arasıra alırım ☐ Genellikle Alırım ☐ Hiç Kaçırmam

PC Gamer'ın bir saysısını ne kadar süre muhafaza ediyorsunuz?

☐ 1 hafta ☐ 15 gün-1 Ay ☐ 1-3 Ay ☐ 3 ay ve üzeri

PC Gamer'a 1 ay içinde ne kadar sıklıkta başvuruyorsunuz?

☐ Bir kez ☐ 3 kez ☐ Ay boyunca ☐ Her zaman

PC Gamer'ı sizin dışınızda kaç kişi okuyor?

☐ 1 kişi ☐ 2 kişi ☐ 3 kişi ☐ 4 ve kişi ve üzeri

PC Gamer Dışında başka dergileri takip edermisiniz?

Cevabınız evet'se hangi dergiler?

Hangi sistemlere sahipsiniz?

☐ PS ☐ PC ☐ Mac

Satın aldığınız veya alacağınız bilgisayarı hangi kanaldan temin ediyorsunuz?

☐ Ulusal bir markanın bayisinden ☐ Yerel bir marka üreticisinden

☐ Bir bilgisayarcıya toplattırırım ☐ Kendim toplarım

Şu anda kullandığınız işletim sistemi'nin özellikleri nelerdir?
(Örneğin: Pentium II, 350Mhz, 64Ram, 35X CD Rom, vs..)

Gün içerisinde bilgisayar karşısında geçirdiğiniz ortalama süre?

☐ 0-1 saat ☐ 2-3 saat ☐ 3-4 saat ☐ 4 saat ve üzeri

Internet erişiminiz var mı?

Varsa hangi servis sağlayıcısından?

Yeni donanımlar alırken PC Gamer'da yayınlanan ilan ve bilgilerden ne kadar yararlanıyorsunuz?

☐ Hiç ☐ Arasıra ☐ Genellikle ☐ Çoğunlukla ☐ Her Zaman

Oyun ve donanımlar için ayırdığınız aylık ortalama bütçe ne kadar?

☐ 0-5,000,000 ☐ 5,000,000-10,000,000 ☐ 10,000,000-15,000,000

☐ 15,000,000-20,000,000 ☐ 20,000,000-25,000,000 ☐ 25,000,000 ve üzeri

Bilgisayar bilgi seviyeniz nedir?

☐ Başlamak istiyorum ☐ Yeni başladım ☐ Az ☐ Orta

☐ İyi ☐ Çok iyi ☐ Mükemmel ☐ Uzman

Kaç senedir bilgisayar kullanıyorsunuz

☐ 0-1 sene ☐ 2-3 sene ☐ 3-4 sene ☐ 4 sene ve üzeri

Bilgisayarınızı kullanırken en çok hangi içecekleri ve yiyecekleri tercih edersiniz?

☐ Gazlı içecekler ☐ Hamburger

☐ Meyva suları ☐ Pizza

☐ Su ☐ Kebap

☐ Soda ☐ Sandwich

☐ Soğuk Çay ☐ Kuruyemiş

☐ Çay ☐ Patlamış mısır

☐ Türk Kahvesi ☐ Patates Cipsi

☐ Neskafe ☐ Çukulata

☐ Alkollü içecekler ☐ Dondurma

☐ Diğer ☐ Diğer

Eğitim Durumu:

☐ İlkokul ☐ Ortaokul ☐ Lise

☐ Üniversite ☐ Master ☐ Doktora

Oturduğunuz konut

☐ Ev sahibi ☐ Kiracı

Otomobiliniz var mı?

☐ 1 adet ☐ 2 adet ☐ 3 adet ☐ 4 adet ve üzeri

Markası/Markaları:

Cep Telefonunuz var mı?

Varsa Markası?

Müzik setiniz var mı?

Varsa Markası?

Video'nuz var mı?

Varsa Markası?

Kablolu Yayın aboneliğiniz var mı? ☐ Var ☐ Yok

Kredi Kartınız var mı? ☐ Var ☐ Yok

Varsa hangi banka?

Hayat sigortanız var mı?

Varsa hangi sigorta?

Sağlık sigortanız var mı?

Varsa hangi sigorta?

Spor yapıyormusunuz?

Cevabınız evet'se düzenli olarak yaptığınız sporlar

Spor malzemelerinizi alırken hangi markayı tercih edersiniz?
Nelerdir?

Sosyal yaşamınızda kot giyermisiniz?

☐ Hiç ☐ Arasıra ☐ Genellikle ☐ Her Zaman

Giyiminizde tercih ettiğiniz markalar hangileridir?

Yıl içersinde kaç kez tatile çıkarsınız

☐ 1 kez ☐ 2 kez ☐ 3 kez ☐ 4 kez ve üzeri

Tatillerinizi nerelerde geçirirsiniz

☐ Otel/Motel ☐ Tatil Köyü ☐ Pansiyon ☐ Yazlık Ev

Önemli not: Formdaki bilgiler kesinlikle gizli tutulacaktır.

Editörün Zaafı

Bu ay derginin son rötuşlarını yaparken, yani tüm karışıklıkların tepe noktasına vurduğu bir günde oturmuş kara kara bu sayfaya ne yazacağımı düşünürken içeriye iki okurumuz girdi. Bizi ziyarete gelmişlerdi. Üstelik öyle isabetli bir zamandı ki neredeyse tam kadro ofisteydik. Eh, bu kadar insan bir araya gelince curcuna kaçınılmaz oluyor. Hele de işin içinde nazik okuyucularımızın getirdiği harika bir pasta olunca çocuklar gibi sevindik.

Ama fazla uzun sürmedi, pasta küçüktü ve biz çok kalabalıktık. Yani dişlerimizin kovukları açısından sorun yok



Fotoğrafta bizi, ziyarete gelen okuyucularımızı ve en önemlisi pastayı görüyorsunuz. Ona iyi bakın; çünkü bu onun tek parça halinde son kez görüldüğü an.

da mideler isyan etti. Zaman zaman ofise yeni gelen oyunlar için yaptığımız kavganın aynısını bu kez pasta için yaptık. Gerçi bunu ziyaretçi dostlarımıza belli etmemeye çalıştık (hikayeyi bitirdiğim zaman anlamamış olma ihtimalleri olmadığı ortaya çıkacak) ama yine de utanç vericiydi. PC Gamer ofisinde yaşanan bir ilkin kötü sonla bitmesini istememiştik. Hiçbirimizin kötü bir niyeti yoktu, tek istediğimiz iyi vakit geçirmek biraz pasta yemekti ama olmadı, olamadı. Yani Güven'in dilimi biraz küçüktü tamam ama bunun için Cüneyt'in burnuna yumruk atması hiç hoş değildi. Yumruk neyse de Cüneyt'in burnundan fışkıran kanın pastayı yenemez hale getirmesi (neyse ki sadece bir dilime sıçramıştı) hepimizi üzdü. Bunun üzerine sevgili okuyucularımız nedense pastalarını bile bitirmeden apar topar çıkıp gitti ve bize biraz daha kaynak çıkmış oldu; ama yine de boşa giden her lokmanın ağıtını yaktık.

Ama tabii bunların hiçbir önemi yok. Mühim olan okuyucularımızla aramızdaki dostluğun pekişmesi, güçlenmesi. Pasta, çikolata, ufak hediyeler, ne bileyim yeni bir yazlık tişört gibi şeyler (benimkiler bayaa eskimiş de)... Bizim böyle şeylerde gözümüz yok. Bize sizin varlığınız yeter. Biliyorsunuz!

Donanım Gereksinimleri

Her *PC Gamer* incelemelerinde iki önemli parça bilgi bulacaksınız: Oyunun minimum donanım gereksinimleri ve oyundan gerçekten zevk alabilmek için ihtiyacınız olacak önerdiğimiz en az düzeydeki donanım konfigürasyonları. Yapımcı firmanın belirlediği minimum sistemle oyunu çalıştırdığınızda, pek de iyi çalışmayabilir. Bu yüzden her oyunu birçok farklı sistemde test ettik ki , size gerçekten ihtiyacınız olan daha gerçekçi bir bakış açısı getirebilelim.

PC GAMER RATİNG SİSTEMİ

100%-90% KLASİK
Çok az oyun %90'ın üzerinde rating kazanabilir ve büyülü 100'e yaklaşabilenler ise çok daha azdır. %90'nın üzerinde puanladığımız her oyun doğuştan bir klasiktir. Hem içeriğinde, hem de tasarımında gerçekten değerli olan ve şüpheye düşmeden PC oyunlarıyla ilgili herkese önerebileceğimiz bir oyundur.

89%-80% MÜKEMMEL
Bunlar mükemmel oyunlar. Rakipleri karşısında önemli üstünlüklere sahip olmasa da, bu menzilin içinde sayı yapabilen her şey dikkatinize fazlasıyla değer. Ayrıca uzmanların kararlı bir şekilde seçtiği bazı başarılı test edilmiş oyunlar da bu bölgeye düşecektir. Piyasadaki en iyi 7.th Cavalry simulasyonu olabilir ama hepimiz Little Bighorn'u yeniden yaşamak istemez.

79%-70% ÇOK İYİ
Bunlar belli bir türün hayranlarına önerdiğimiz oldukça iyi oyunlar oluyorlar. Yine de olası daha iyi oyunların olduğu hakkında rahatlıkla bahse girilebilir.

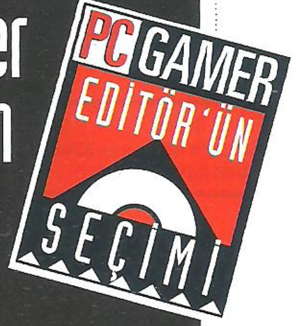
69%-60% İYİ
Akla yatkın, ortalamanın üstü oyun. Almaya değer ama büyük bir olasılıkla daha iyi bir rating almasını engelleyen birkaç önemli kusuru vardır.

59%-50% ORTA
Çok sıradan oyunlar. Tamamıyla değersiz değil ama paranızı harcamak için de iyi bir yol olduğu söylenemez.

49%-40% ORTALAMANIN ALTINDA
Düşük kalite. Sadece birkaç, zayıf kurtarıcı özellik bir sonraki kategorinin boşluğuna düşmesini engelliyor.

39%-0% UMURSAMAYIN BİLE
Sadece berbat oyunlar. Aşağılara indikçe daha da kötüleşiyorlar. Vebaymış gibi bu oyunlardan kaçının ve de sizi uyarmadığımızı da söylemeyin!

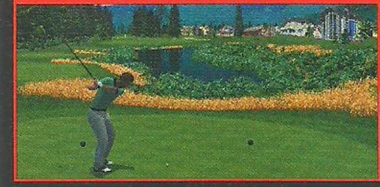
PC Gamer Editör'ün Seçimi Ödülleri



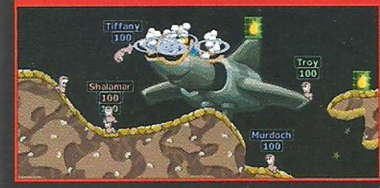
Her ay %88 ve üzerinde bir rating alan oyunları Editör'ün Seçimi Ödülü'yle onurlandıracağız. Bu ödülü kazanmak hiç de kolay değil ve mükemmel olup da bu şerefi az farkla kaçıran birçok oyun var. Yani oyun satan herhangi bir dükkanda oyunun üzerinde *PCG* Editör'ün Seçimi logosunu gördüğünüzde, onun diğer oyunlar arasında en iyisi olduğuna bahse girebilirsiniz.



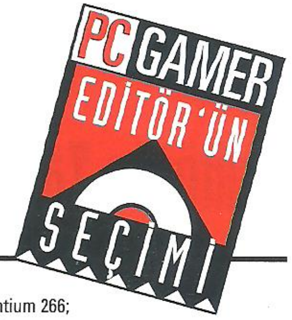








Fleet Command



TÜRÜ: Strateji **ÜRETİCİ:** Sonalysts **YAYINCI:** Jane's Combat Simulations, (800) 245-4525, *www.janes.ea.com* **GEREKENLER:** Pentium 166; 3D grafik hızlandırıcı; 32MB RAM; 4X CD-ROM sürücüsü; Win 95; 300MB hard disk alanı; Windows uyumlu ses kartı; Mouse **ÖNERİLEN:** Pentium 266; 64MB RAM **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** : Modem; IPX; TCP/IP; Ücretsiz Internet hizmeti var; Maksimum oyuncu sayısı: 4

688(I)'yi yaratan ekip, bu kez tek bir gemiyi modellemektense koskoca bir donanmayı tercih etmiş. Sonuç ise çok başarılı.

Bunu kabul etmek belki eski oyunculara biraz zor gelecek; ama *Harpoon*'dan bu yana 11 yıl ve *Harpoon II*'den beri de 6 yıl geçti. Bu ikisi tüm zamanların en çok satan savaş oyunlarından oldukları için neredeyse hiç modern donanma savaşı oyunu çıkmaması oldukça garipti doğrusu.

Denizcilikle uğraşırken birdenbire oyun tasarımcılığına soyunan ve bize *688(I)* gibi bir cevheri sunan Sonalysts, bu eksikliği gidermeye çalışıyor. *Fleet Command* ile Sonalysts, modern donanma savaşlarıyla ilgili oyun hazırlayan geliştiricilerin karşısına çıkan başlıca iki sorunu becerikli bir şekilde çözmüş: Karmaşıklık ve görsel geribesleme. *Harpoon II*'nin insanı düpedüz yoran komutları ve altsistemleri, yeterince deneyimli olmayan oyuncuları oldukça korkutmuştu; ayrıca dinamik grafik unsurlarının olmayışı da çok daha fazla simulasyon hayranına ulaşmasını engellemişti. *Fleet Command*'in konuya yaklaşma açısı, temelleri taktik ağırlıklı masabaşı oyunlarından ve askeri liselerde okutulan derslerden alan *Harpoon* oyunlarının stratejisinden çok daha değişik. Oynanış bir 3D oyun motoru etrafına kurularak kullanıcının hareketleri kolaylaştırılmış; harita görünümleri ve bilgilerle birlikte sinema benzeri bir bakış açısı yakalanarak stratejik olarak da gayet güçlü olan dinamik ve kolay oynanan bir savaş oyunu yaratılmış.



Hedeflerine yaklaşan torpidoları daha iyi görmek için 3D görünümden tam ekrana geçmek isteyebilirsiniz.

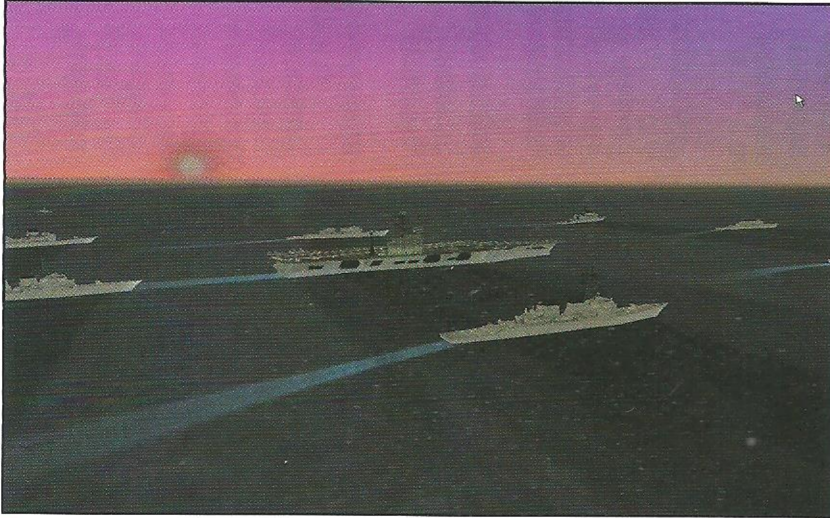
İnsanın *Fleet Command*'e "*Harpoon Lite*" adını takası geliyor; ama bu biraz haksızlık olur. Bir *Harpoon* oyunundan bekleyeceğiniz hassas kontrollerin ve ayrıntılı bilgilerin birçoğu *Fleet Command*'de bulunmuyor. Ayrıntılarla bilgisayar uğraşıyor ve işin büyük kısmını hallediyor. Mikro-yönetim de gerekli değil, böylece oyuncu geniş ölçekli taktiklere yoğunlaşabiliyor. Normalde donanma çapında savaş oyunlarının yanına bile yaklaşmayacak oyuncuları da çekebilmesi açısından oldukça iyi bir yaklaşım.

Fleet Command, ekranı dört ayrı pencereye ayıran arayüzü sayesinde oyuncuya çok kolaylık sağlıyor. Ekranın üstten üçte ikilik kısmı asıl pencere; buradan savaşın haritasını veya üç boyutlu görünümünü görebiliyorsunuz. Aşağıdaki üçte birlik kısımda ise şu üç pencere var: Kuşbakışı harita, bilgi paneli ve yine 3D görünümle harita arasında geçiş yapabilen küçük pencere. O anda ihtiyacınız olan bilgi doğrultusunda, büyük pencereyi zaman zaman ortadaki pencereyle değiştirebilirsiniz (haritayı biraz daha ayrıntılı ve büyük görmek ya da savaş kızıştıkça olan biteni daha geniş haliyle izlemek isteyebilirsiniz). Başka pencere ya da bilgi tablosu bulunmuyor, komut verme işini de birimlere veya bilgi penceresine sağ tıklayarak yapıyorsunuz. Bilmeniz gereken ya da görmek istediğiniz hemen her şey her an ekranda elinizin altında. Öğrenme eğrisini oldukça kolaylaştıran ve size sürekli olarak bilgi sağlayan iyi bir sistem.

Fleet Command'in asıl güçlü yanı 3D görünümü. Ana pencerede sürekli olarak haritanın herhangi bir yerindeki olaylar görüntüleniyor. Bir şeyi üç boyutlu olarak izlemenin temel yolu, o şeyi ana haritadan seçmek. Bunu yapınca aşağıda sağdaki pencerede o birimin hızı, yüksekliği, yakıt tüketimi, silahları, hasar durumu ve aldığı emirler gibi bir sürü bilgi ekrana geliyor. (Her bir platformla ilgili ayrıntılı bilgileri, oyunun içine konmuş olan Jane's ansiklopedisinde bulabilirsiniz). Herhangi bir uçağı, gemiyi, denizaltıyı, füzeyi, torpidoyu ya da haritada gösterilen düşman bir nesneyi seçmeniz mümkün. Eğer nesne henüz tanımlanmamışsa grafik, çok genel bir gösterim oluyor. Bir tanımlama yapıldığında ise birimin ayrıntılı görünümü size sunuluyor. Kendi ayrıntıları ve animasyonları olan düzinelerce platform model-



F/A-18'in biri gemilerden açılan SAM ateşi sonucu yara alıyor. Açık okyanusta saklanacak yer yok ki...



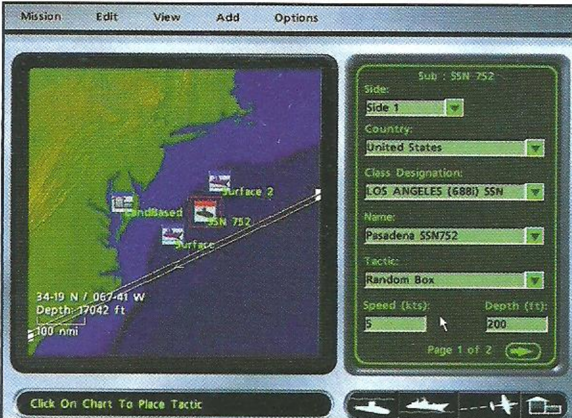
Fleet Command'de deniz ve hava durumuyla günün saati sürekli değişiyor. Gündüz başlayan bir savaş günbatımına ve hatta geceye kadar sürebilir.

lenmiş durumda. Uçaklar havada gezinip uçak gemilerine iniyor, hava araçlarının flap'leri hareket ediyor ve füzeler iz bırakıyor. Görünüme zoom yapabiliyor ya da döndürebiliyorsunuz. Ayrıca farklı yerlerde farklı olaylar oldukça kamera geçişlerini sizin yerinize yapan Cinematic modunu da seçebilirsiniz. Donanım destekli hızlandırma sayesinde görüntüler kesiksiz ve çok güzel; her şey sanki gerçekmiş gibi...

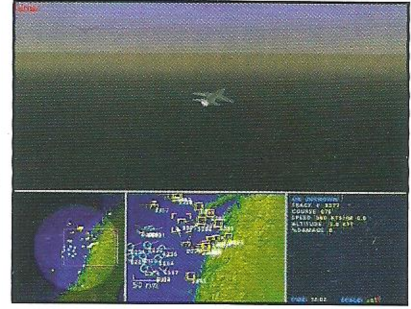
Komut arayüzü hiç de "seksi" sayılmaz; ama sonuçta oyunun kalbi burası. Bazı sorunların da ana kaynağı. Kontrol ettiğiniz her şey, en baştan transit veya devriye emirleri almış oluyor; sizin verebileceğiniz emirler de o platformun yeteneklerine bağlı. En temel komutlar; bilinmeyen hedefleri tanımlamak, hareket etmek ve saldırmak. Platformu seçerek hedefe sağ tıkladığınız zaman eğer hedef tanınmıyorsa tanımlamak, eğer bir düşmansa eldeki en iyi silahla saldırmak emrini vermiş oluyorsunuz. Açılan menüleri kullanarak belli bir silahla saldırmak, bir keşif bölgesi belirlemek ya da dilediğiniz sensörleri aktif hale geçirmek gibi daha hassas komutlar vermeniz mümkün. Bütün filonun EMCON'unu (sensörlerin durumu) tek bir tuş kombinasyonuyla kontrol ediyorsunuz. Sensörlerin ya hepsi açık ya da hepsi kapalı oluyor; her platformu elle değiştirmeden bütün bir filonun ya da seçili bir grubun bazı sensörlerini açıp diğerlerini kapalı bırakmanız mümkün değil.

Hız ve yükseklik gibi önemli sayılabilecek özellikler yalnızca kısayol tuşlarıyla kontrol ediliyor ve bir sonraki emri aldığınızda geçersiz oluyorlar. Mesela bir uçağa alçaktan uçarak son hızla batıya doğru gitmesini söyledikten bir süre sonra doğuya gitmesini isterseniz, hız ve yükseklik bilgilerini tekrar vermeniz gerekiyor, yoksa uçak default ayarlara dönüyor. Belirlediğiniz yükseklik ve hız, bilgi panelinde görünmediği için aynı komutları tekrar tekrar vermeniz gerekebiliyor. Bu sorun diğer alanlara da biraz yansımış. Mesela sonarla uzun bir arama yaptıktan sonra uçaklarım için devriye bölgeleri seçemeye başladım. O seçenek menüden kaybolmuştu. Sonradan anladım ki oyun sonobuoy'ların hesabını tutuyormuş ve benimkiler büyük ihtimalle bitmiş; ancak bu konuda size hiçbir uyarı yapılmıyor. Oyunun oldukça karmaşık olan bazı unsurlarını basitleştirmek amacıyla Sonalysts, bazı bilgileri ve komutları oyuncunun elinden çekip almış. Böylece oyun biraz daha kolay olmuş, ama deniz savaşı oyunlarında zorluktan hoşlananların ve eski *Harpoon* oyuncuları ayarlarla biraz oynamak isteyebilirler.

Ayrıca uçaklara rota belirlemek de biraz karmaşık bir iş. Birimleri seçerek ve bunları bir sayı tuşuna atayarak 10 taneye kadar grup yaratabiliyorsunuz; ancak bu yolla formasyonlar oluşturmanız mümkün değil. Bazı gruplar oldukça dağınık dolaşıyor ve birlik halinde bir kanat oluşturamıyorlar. Bunun yanında geniş ölçekli savaşlarda çoğu zaman 10 tane grup yetersiz geliyor. *Command & Conquer* için 10 grup yeterli olabilirdi; ama düzinelerce uçağın bulunduğu bir filoda 10 grup çok az. Ayrıca bir gruba ayrıntılı komutlar da veremiyorsunuz:



Görev editörü, dünyanın herhangi bir bölgesine istediğiniz platformları yerleştirmenize ve kafanıza göre senaryolar yazmanıza imkan tanıyor.



Hedefiniz düzgün bir şekilde tanımlanana kadar gemilerin, denizaltıların, binaların ve buradaki gibi uçakların grafikleri çok genel olarak çiziliyor.

yalnızca transit, saldırı ya da tanımlama. Bir grup F-16'ya hedefe yaklaşarak AIM-120'ler yerine AIM-9'larla ateş etmelerini emredemiyorsunuz. Uçakların her birini tek tek seçip komutları öyle vermeniz lazım.

Her birinin zorluk derecesi birden dörde kadar yıldızla belirlenen 34 senaryosuyla *Fleet Command* sizi oldukça uzun süre oyalayabilir. Ayrıca dört tane de yarı dinamik senaryo bulunuyor; bunlarda başlangıç konumları rastgele belirleniyor ve aldığınız hasarlar bir sonraki çatışmaya taşınıyor. Özel görev editörü ise bu oyunu uzun bir süre canlı tutacak güçlü bir araç. Multi-player desteği dört kişiye kadar sağlanıyor; Janes.net'le kurulan doğrudan TCP/IP bağlantısı iyi çalıştı ve sağlamdı. Savaşlarda, bu tür bir oyunda bulunması gereken her şey bulunuyor: Taşıyıcı operasyonları, eşlik etme, kara saldırıları, denizaltı avı ve daha birçok şey... Bazı savaşlarda başlangıç konumlar akıllı bir şekilde rastgele belirleniyor, yani siz ve düşman filosu her seferinde farklı yerlerden başlıyorsunuz. Ancak bazılarında da her şey dümdüz, bu da tekrar oynanabilme şansını azaltıyor.

Arayüzdeki aksaklıklarına rağmen çok geçmeden kendinizi *Fleet Command*'e kaptırabilirsiniz. Oyun genel olarak çok iyi tasarlanmış, silahlar hassaslık ve gerçekçilik bakımından çok güzel modellenmiş (16 ülkeden tam 150 değişik birim bulunuyor), yapay zeka da son derece tatmin edici. Sonalysts kontrolleri biraz daha iyileştirebilirdi; ama birkaç savaş geçirdikten sonra kısayol tuşlarına ve açılan menülere alışıyorsunuz. Karmaşık denizcilik taktikleri ve uçuş simulasyonu kalitesindeki 3D grafiklerin karışımı, son derece özgün bir savaş deneyimi sunan bir oyun yaratmış. *Fleet Command* kolay oynanabilen, derin ve gayet eğlenceli bir oyun. Realtime strateji hayranlarını deniz savaşı oyunlarına ısındırmak için beklenen oyun, rahatlıkla bu olabilir.

PC GAMER SON KARAR

89%

ARTILAR: Mükemmel üç boyutlu grafikler; basit kontroller denizcilik manevralarını yapmayı kolaylaştırmış.

EKSİLER: Arayüzde birçok aksaklık var; bazı bilgi ve kontrol fonksiyonları yok; kitapçığı yetersiz.

SONUÇ: Acemi ve deneyimli oyuncuları tatmin edecek harika bir deniz savaşı oyunu.

Civilization: Call to Power

TÜRÜ: Strateji **ÜRETİCİ:** Activision **YAYINCI:** Activision, (310) 473-9200, *www.activision.com* **GEREKENLER:** Pentium 90; 16MB RAM; 4X CD-ROM sürücüsü; 400MB hard disk alanı; Mouse; Windows 95/98 **ÖNERİLEN:** Pentium 300; 64MB RAM **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Seri bağlantı; Modem; Maksimum oyuncu sayısı: 8

Civilization'ın başında gözlerinizin kan çanağına döndüğü geceleri hatırlıyor musunuz? Activision'ın pek başarılı olmayan bu yeni oyununun, size o geceleri yaşatmasını beklemeyin.

Civilization: Call to Power'da bir sürü iyi özellik var; ancak bunların etkisi kötü özelliklerle sıfırlanıyor. İlk bakışta, seriyi yepyeni bir yöne götürecek potansiyele fazlasıyla sahip gibi görünüyor; ancak oyunda yerinde olmayan bir şeyler var ve bunun nedenini söylemek çok güç. Akla ilk gelen sözcükler (cansız, steril, usandırıcı) oyunu tam olarak tanımlayamıyor. Hissederek daha iyi anlarsınız; ama şunu söyleyebiliriz ki ne kadar uzun oynarsak o kadar az zevk alıyoruz...

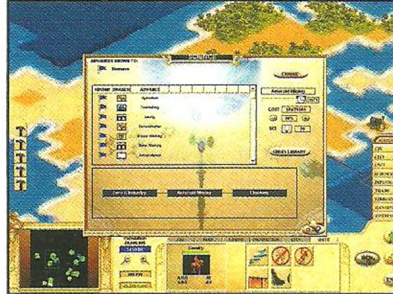
Call to Power, zamanında MicroProse ile Activision arasında imzalanmış olan ve Activision'ın *Civilization*'ın devam oyunlarını yayınlama haklarını elde etmesini sağlayan bir anlaşmanın ürünü; ancak MicroProse *Civilization II*'nin devam oyunlarını üretmeyi sündürecek (Activision ve MicroProse'un *MechWarrior* konusunda da aynı yolu izlemeleri çok şaşırtıcı: Activision, *Mech II*'nin devam oyunlarını yapmayı sürdürdü; fakat *Mech III*'ün hakları MicroProse'da). Serinin tasarımcıları Sid Meier ve Brian Reynolds'ın adları credits kısmında bir kez bile geçmiyor. Oyun artık *Sid Meier's Civilization* olmaktan çıkmış; ama büyük ihtimalle Sid bundan şikayetçi değildir diye düşünüyoruz.



Taht odası bulunmuyor; ancak çok seyrek olarak bu ekranı görebiliyorsunuz. Oyunda bir şeyler eksik...

Call to Power'ın yeni özelliklerini kısa bir süre kullandıktan sonra insan oldukça heyecanlanıyor. En başta (ve en alakasız olarak) mükemmel grafikler geliyor. *Age of Empires* görünümü sergileyen bu grafikler son derece ayrıntılı ve küçük şirin animasyonlarla süslenmişler. Ancak bu grafiklerin faturasının çok ağır olmasını beklerken karşımıza çıkan minimum sistem gereksinimleri çok hafif kalıyor; ama oyun orta seviye bir Pentium sistemde bile oldukça yavaş çalışıyor, neredeyse bütün ayrıntı seviyelerini kapatmak zorunda kaldım. Bir de oyunun fonksiyonlarını radikal bir şekilde değiştirip tek bir merkezde toplama sözü veren, fakat bunu yerine getiremeyen arayüz var tabii...

Call to Power'ın *Civilization*'a yaklaşımındaki asıl değişiklik olan arayüz, en büyük sorunların da ana kaynağı. Sanırız yapmak istedikleri şey, tek tek şehirleri, üretimi ve birimleri de içine alarak imparatorluğu bir bütün olarak yönetebilmek için tek merkezden yönetilen bir kontrol paneli yaratmakmış. Tasarımcıların bu yaklaşımda hiç de başarılı olamadıkları, ticaret ve araştırmalar gibi temel sayılabilecek işler için önümüze serilen kafa karıştırıcı menülerden kolaylıkla anlaşılıyor.



Araştırmalar, önceki oyundan alıştığımız sırayla ilerliyor; ama aralara bazı yeni teknolojiler eklenmiş. Sorun şu ki, menüleri kullanarak bir araştırma zinciri belirlemek çok zor.



Yeni bir *Civ* oyunu, rahatlıkla eskisini andırabilir. Zamanla küçük kulübeler büyük şehirlere dönüşecek.

Ekranın alt kısmında çeşitli bölmeleri ve fonksiyonları olan bir panel var (bunların arasında bazı güzel özellikler de bulunuyor). Mesela işçi ücretleri, çalışma günleri ve yiyecek stokları hakkında bazı global ayarlar bulunuyor. Bu, güzel bir ayrıntı, böylece gelir/mutluluk oranını o anki ihtiyaçlarınız doğrultusunda değiştirmeniz mümkün. Buradan ayrıca bilime ayrılan bütçeyi de ayarlayabilir ve toplum yararına harcanacak paranın miktarını belirleyebilirsiniz.

Call to Power'ın herhalde en güzel yeniliği, toplumsal çalışmaların eklenmiş olması. Yolları ve diğer yapıları kurmak için binlerce insan üretmek yerine, gelirinizin belirli bir yüzdesini toplumsal çalışmalara ayırıyorsunuz. Bunu yaptıktan sonra da adamları oradan oraya götürmek yerine gelişmeleri, ayırdığınız bu parayla sağlıyorsunuz. Ayrıca şehirlerin yiyecek, altın, mutluluk, bilim ya da üretim düzeylerini optimize eden bir dizi düğme eklenmiş. Böylece işçilerin, bilim adamlarının ve sanatçıların oranlarıyla tek tek uğraşmıyorsunuz. Şehir yönetimi kısmında inşaatları belli bir sıraya koyabiliyorsunuz; ancak sırayı bir kez oluşturduktan sonra araya ek-



Call to Power'da ticaret her nasılsa eskisinden daha düzgün. Haritanın her köşesine karavanlar yollamak yerine karavanları üretip bu menüden ticaret yolları belirleyerek onları bu yollara veriyorsunuz, tek tek elle hareket ettirmenize gerek yok.

YOLLAYIN AVUKATLARI!

Kötü amaçla kullanılan bu yeni birimler, oyundaki dengeleri bir anda alt üst edebilir:

ECOTERRORIST

Bir şehirdeki bütün gelişmeleri ve teknolojiyi silip atan bir nanovirüs yerleştirir; ayrıca mutsuzluğa da yol açar.

SLAVER

Diğer uygarlıkların vatandaşlarını yakalar ve sizin şehirlerinizden birinde, yok sayılabilecek bir para karşılığında çalıştırmaya başlar. Ordular tarafından görülemez; yalnızca Diplomat, Cleric, Abolitionist ya da başka bir Slaver tarafından görülür.

ABOLITIONIST

İki etkili olan bu birim kölelerin ayaklanmasına yol açabilir ya da köleleri serbest bırakabilir.

CORPORATE BRANCH

Şehirlerin yakınına yerleştirildiğinde üretim seviyesini düşürür; ancak avukatlar tarafından sorunsuz bir şekilde ortadan kaldırılabilir.

LAWYER

Bütün birimlerin en çok korkulanı. Avukatlar ihtar vermek yoluyla düşmanın üretimini ve işçilerle uzmanların yeniden işe yerleştirilmesini durdurabilirler. Ayrıca bir Corporate Branch'i ya da başka bir ticari birimi yok etmek amacıyla dava da açabilir.

TELEVANGELIST

Yabancı şehirleri size altın göndermek konusunda zorlayabilir. Ayrıca mutsuzluğun artmasına neden olabilir ve altın karşılığında mutluluk düzeyini artırır. Yalnızca ticari birimler tarafından görülebilir.

INFECTOR

Şehirlerde ciddi bir mutsuzluk yaratan bir salgın başlatır. Bu salgın ticaret zincirine dahil olan diğer şehirlere de sıçrayabilir.

leme yapmanız mümkün değil.

Arayüzdeki bu değişikliklerin etkisi, oynanışın radikal bir biçimde değişmesi olarak karşımıza çıkıyor. İlk iki *Civ*, tartışmasız bir şekilde imparatorluk kurma oyunlarıydı; ancak olayın kalbinde şehir yönetimi yatardı. Birçok kişinin asıl zevk aldığı nokta, şehirlerdeki mikro-yönetimle uğraşmaktı. *Call to Power*, şehir ekranlarını ve şehir görünümlerini ortadan kaldırarak ve yönetimin birçok kolunu otomatik hale getirerek *Civ*'lerdeki bu ana unsuru neredeyse tamamen



Bütün birimlerin en korkunçlarından biri olan Televangelist, düşman şehirleri alt üst ederek çuvalla para götürebiliyor. Uzman birimler, oyunu bir kaosa sürükleseler de efektleri her zaman düzgün.



Oyun ilerledikçe birçok ilginç birim, gelişme ve gerilimli bir oynanışla karşılaşıyorsunuz; ancak buraya ulaşmak için oyunun başlarındaki uzun ve sıkıcı kısımları atlatabilmeniz gerekiyor.

görmezden geliyor. İşçilerin yerleşimini gösteren ekran ise sonradan düşünülmüş gibi bir izlenim veriyor. Bir şehirde hangi binanın ne olduğunu bilmek için yapabileceğiniz tek şey bir listeye bakmak olunca da *Civ*'in o eski ihtişamının büyük bölümünün yok olup gittiğine karar veriyorsunuz.

Şehir yönetimini bir kenara bırakan oyunun asıl yoğunlaştığı noktalar, keşifler ve sınırları genişletmek. Birimlerin yollarını belirledikten ve inşaat sıralarını oluşturduktan sonra oldukça uzun bir süreyi end-turn tuşuna basıp birimlerinizin ekranda hareket etmesini izleyerek geçiriyorsunuz. Tabii birimlerinizi hareket ettiriyorsanız... Eğer bunu da yapmıyorsanız, her sıra gelişinde hiçbir şey olmadan inanılmaz süreler harcıyorsunuz. Oyun ilerlediğinde, kendi uygarlığınızı korumak veya genişletmek için savaşırken bu çok kötü değil; ancak neredeyse ilk 2000 yıl boyunca tam bir sıkıntı kaynağı.

Artık şehir görüntüleri, taht salonları ve diplomatic haberciler yok. Araştırma yapmak da hiç zevk vermiyor; çünkü sıkıcı küçük kutularda size bir sonraki adımda neyi araştıracağınız söyleniyor ve teknoloji ağacı çok alışılmış bir yapıya sahip. Yeni mesajlar, ekranın sol kısmında küçük simgeler olarak görünüyor ve bunları gözden kaçırmak çok kolay. Ayrıca kullanımları da bir garip. Size pek bir bilgi vermiyorlar; ama yine de oyunun o andaki gidişini anlamanın tek yolu bu mesajlar. Savaşlardan çeşitli olaylara kadar her şey sonsuz sayıdaki bu küçük simgelerle belirtiliyor; ayrıca o sırada neler olduğunu öğrenmek için bunlara tek tek tıklayıp kapamanız lazım.

Birimlerin kontrolünde ileri doğru küçük, geriye doğru ise dev bir adım atılmış. Birimlerinizi birlikte saldırabilen ordular şeklinde gruplayabiliyorsunuz; ama birimleri seçtiğiniz zaman anında hareket moduna geçiyorlar. Bir birimi yanlışlıkla hareket ettirip sıranızı mahvetmeniz işten bile değil (hamlelerinizi geri alamıyorsunuz). Yol bulma konusu da pek başarılı değil, birimler çoğunlukla en iyi yol yerine en kısa yolu tercih ediyorlar. Son olarak savaş konusundaki aksaklıkları da ekleyince başladığımız yere geri dönüyoruz. *Civ II*'de, ilk oyunun "phalanx brings down a bomber" türü çatışmalarından kurtulmak için çok çaba harcanmıştı, *Call to Power*'da ise bütün bunlar tekrar geri gelmiş. Savaşlar sanki eğlence gibi yapılıyor, üstelik savunan tarafa o kadar komik ve fazla bir bonus güç veriliyor ki tek bir adam üç tane tankı rahatlıkla etkisiz hale getirebiliyor. Ecoterrorist ve Televangelist gibi hakkında çok konuşulan "süper birimlere" gelince bunlar, abartılı bir biçimde güçlüler ve oyunun dengesini bir anda tepetaklak çevirebiliyorlar. Belki bu bilerek yapılmıştır; ama oyun ilerledikçe çekilmez bir hal alıyor.

Call to Power'da bu kadar fazla sorunun olması çok üzücü; çünkü aslında iyi görünen yanları hiç de az değil. Denizin üzerinde ve uzayda şehirler kurabiliyor, uzay bombardımanları düzenleyebiliyor, sualtı tünelleri inşa edebiliyor ve ileri teknolojiler sayesinde yepyeni birimler, yapılar vs. kurabiliyorsunuz. Ancak bunlar, oyunun genelinde garip, cansız ve zevksiz bir hava olduğu gerçeğini değiştirmiyor. Risk ya da ödül gibi şeyler konmamış, oyunun "kişiliği" yok. Yeni ve geliştirilmiş bir *Civ*'den çok, *Civilization* adını yaşatmak için sarf edilen ümitsiz bir çaba niteliği taşıyor.

PC GAMER SON KARAR

65%

ARTILAR: İlginç yeni birimler ve teknolojiler; uzay ve deniz tabanlı şehirler; oyun yenilenmiş.

EKSİLER: İhtişam yok; arayüz kullanışsız; bazı birimler aşırı güçlü; performans zayıf; autosave yok.

SONUÇ: Etkileyici ama pek zevkli değil. MicroProse'un *Civilization II: Test of Time*'ını bekleyin.

High Heat Baseball 2000



TÜRÜ: Spor **DEVELOPER:** Team .366 **YAYINCI:** The 3DO Company, (415) 261-3454, *www.highheat.com* **GEREKENLER:** Windows 95; Pentium 166; 16MB RAM; 60MB hard disk alanı; 4X CD-ROM sürücüsü **ÖNERİLEN:** Windows 98; Pentium II 266; 64MB RAM; 350MB hard disk alanı; 8X CD-ROM sürücüsü; Direct3D uyumlu hızlandırıcı kart; Gamepad **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Modem; TCP/IP; IPX; Maksimum oyuncu sayısı: 2

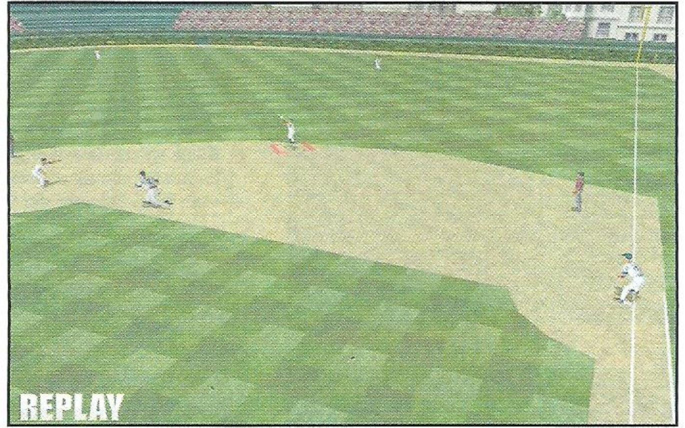
Birkaç ufak hatası olsa da 3DO'nun en son oyunu şimdiye kadar piyasaya çıkmış en iyi beyzbol oyunu ünvanını kaptı.

Hatalı yazılımlar bugünlerde o kadar yaygın oldu ki, herhangi bir oyunun vaat ettiği performansa ulaşabilmesi için bir iki yama çıkmasına artık alıştık. *High Heat Baseball 2000* de bu tür oyunlardan biri. Oyun, beyzbol sezonunun başlamasına denk düşsün diye aceleyle tamamlanıp piyasaya verildi, sonuç olarak da birkaç ufak hata gözden kaçırılmış. Bunların çoğu yalnızca keyfe keder; ancak birkaç tanesi oyunun belli yerlerini çok kısıtlıyor, mesela top atıcının ısınması ve oyuncu editörü gibi.

Ama ister inanın ister inanmayın, oyun bu haliyle bile (baskıya girdiğimiz sıralarda oldukça kapsamlı bir yama çıkmak üzereydi) PC'de uzun zamandır rastladığımız en iyi spor oyunlarından biri. Sıkı beyzbol hayranları kendilerini kısa sürede kaptıracaklar.

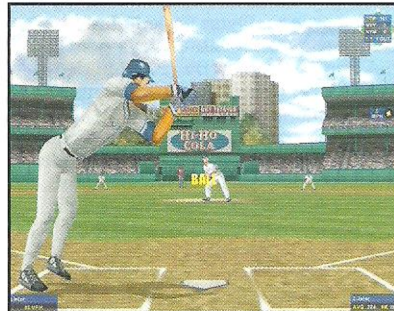
Geçen sene yaptıkları umut verici ancak yarıda kalan çıkıştan sonra Team .366, çok iddialı bir tavır aldı ve başlarda yalnızca bir arcade oyunu olan şeyi, yeni özellikleri de olan tam bir simulasyon yapıp çıkardı. Bu yeni oyunda çok ayrıntılı bir yönetim arayüzü var; refleksleri zayıf ancak kafaları iyi çalışan oyuncular, topu bir kez atmadan ya da sopayı bir kez sallamadan bile finale çıkabilecekler. Herhalde en etkileyici yeni özellik de kariyer modu; burada daha alt seviyelerden üç tane lig bulunuyor. Tek bir maç izlemeden aylarca oynayabilir ve bilgisayar kontrollü takımlardan oyuncu transfer edebilmek için elinizdeki kozları kullanmayı seçebilirsiniz, bu durumda bile paranızın karşılığını sonuna kadar alıyorsunuz. Bu özen oyunun yapay zekasında da kendisini gösteriyor. Hiçbir beyzbol oyunu oyuncu için bunun kadar sıkı bir rakip olmamıştı.

Bu yeni özellikler ne kadar zevkli olursa olsun, *High Heat 2000*'in asıl kendini gösterdiği yönü arcade köklerinden kaynaklanıyor. Topu atan ve topa vuran oyuncuların arayüzü, bir beyzbol oyunundan beklenmeyecek derecede gerçekçi ve güzel bir şekilde becerilmiş. Her iki takımın aldıkları sayılar oldukça makul sınırlar içinde kalıyor; vuruş oranları da her zaman için sizin yeteneğinizle topu atan ya da vuruşu yapan oyuncunun yeteneğiyle dengeli oluyor. Sahalar oyunda oldukça önemli bir yer tutuyor; ayrıca yeni 3D oyuncuların animasyonları da son derece güzel yapılmış. Ancak koşmalarla ilgili olarak bazı sorunlar var. Ayrıca oyunun hızı da geçen seneki oyundaki kadar iyi ayarlanamamış. Yine de çoğu zaman işler olması gerektiği gibi yürüyor. Oyunla birlikte gelen ayarlar dosyası sayesinde oyuncular zorluk seviyelerini ve olayların hızını ayarlayabiliyorlar, yani bu ayarlarla biraz oynarsanız en gerçekçi dengeleri sağlamanız hiç de fazla zamanınızı almaz.



Çokgenlerle yapılmış yeni oyuncular keskin görünüyor ve mükemmel animasyonlarla monitörünüzde ciddi ciddi bir beyzbol karşılaşması izliyor gibi oluyorsunuz.

Ama dikkatli olun, eğer herhangi bir oyunda bug'lara kesinlikle tahammül edemeyen tiplerdenseniz, *High Heat 2000*'den pek memnun kalmayabilirsiniz. Sayfanın üst kısmında önerilen sistem gereksinimleri arasında Windows 98'in de yer aldığına dikkat edin. Bunun nedeni, oyunun daha yeni olan bu işletim sistemi altında çok daha sağlam çalışması. Windows 95 kullanıcılarının yaşadığı sorunlardan birçoğu (mesela oyunu kaydetmek istediğinizde kaydetmeyen ve sizi masüstüne geri postalayan hayati bir hata), Windows 98'de ortaya çıkmıyor. Başka aksaklıklar da rapor edilip duruyor; ancak duyduğum hataların yarısını bile kendim yaşamadım. Benim gördüklerim daha çok istatistik ve puanlama hatalarıydı (en göze batanı da topa vuran oyuncunun kaçırsa bile vurmuş sayıldığı ve puan aldığı bir hata), bir de bilgisayarın listenizi yönetirken biraz fazla acımasız davranması. Eğer oyuncularınız sakatlandıktan ya da sakatlıkları bittikten sonra takımınızı düzenlemezseniz, bu işleri bilgisayarın ele aldığını ve pek de hoşunuza gitmeyecek değişiklikler yaptığını görebilirsiniz.



High Heat 2000'de çok güzel modellenmiş 38 stadyum var, bunlara The Polo Grounds gibi birkaç klasik saha da dahil.

Bu hatalar, hiçbir şekilde oyunun güzelliğinden çalmıyor, üstelik birçoğu için de çeşitli çözüm yolları var. Bunları *www.members.tripod.com /~HHBugout/index.htm* adresinde bulabilirsiniz (ayrıca denemeniz için hazır ayar dosyaları da bulunuyor).

High Heat 2000, mükemmel değil; ancak kesinlikle uzun zamandır oynadığım en eğlenceli spor oyunlarından biri. O kadar derin ve oynanabilirliği yüksek bir oyun ki, birçok beyzbolsever ufak tefek hataları görmezden gelip keyfine bakacaktır. Görünümü harika, oynanışı harika ve binlerce özelliği var. Online olarak başka bir oyuncuya karşı oynama işi de gayet düzgün yürütülüyor. Yani diğer beyzbol simulasyonlarını unutup bunu bir deneyin. Eğer bu sporu seviyorsanız, gelecek seneki versiyon çıkana kadar gözünüz başka oyun görmeyebilir.

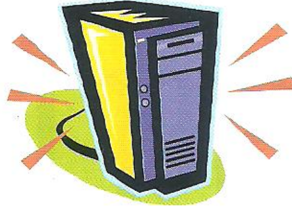
PC GAMER SON KARAR

88%

ARTILAR: Harika pitcher-batter arayüzü; stadyumlar çok şirin; oyunda inanılmaz bir derinlik var.

EKSİLER: Küçük ama çok sayıda can sıkıcı hata var; bazı hız sorunlarının giderilmesi lazım.

SONUÇ: Beyzbol oyunlarından hoşlanıyorsanız bunu kesinlikle koleksiyonunuza katın.



MediaFORTE

Advantage by Design

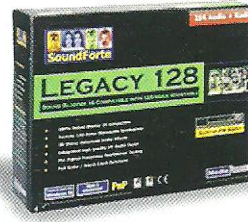
Duyacaksınız!

Yüksek performanslı ve kaliteli ürünlerimizle,
sizin için teknoloji üretiyor, yarının teknolojisini belirliyoruz.
Ve en iyi sesi sunuyoruz.
Tüm MediaForte ürünlerinin Türkiye'deki distribütörü Deniz Bilgisayar'a gelin,
ihtiyacınıza en uygun ses, radyo ve radyolu ses kartıyla, siz de ideal sesi dinleyin.

Profesyonel Ses, Radyo ve Radyolu Ses Kartları:









RadioLink
Radyo Kartı

Otomatik/Manuel istasyon arama
20 kanal hafıza
Full radyo/alarm fonksiyonu
Bütün ses kartlarıyla uyumlu
PII Dijital frekans synthesizer tuning
ISA taban

PCI64-3D
Ses Kartı

Pozisyonel 3D ses teknolojisi
Microsoft DS 3D uyumlu
64 ses wavetable
Full duplex
Sound Blaster Pro ile tam uyumlu
General Midi uyumlu

Legacy128
Radyolu Ses Kartı

%100 Sound Blaster 16 uyumlu
Yamaha 128 ses wavetable synthesizer
3D stereo ses efektleri
PII dijital frekans synthesizer tuning
Yüksek kalite FM radyo
ISA tabanlı
Creative CQM 4 ile FM synthesis

Awesome64R
Radyolu Ses Kartı

Hızlandırıcı pozisyonel 3D ses
Microsoft DS 3D ve A3D uyumlu
64 ses hardware wavetable
PCI taban
Sound Blaster Pro ile tam uyumlu
Yüksek kalite FM radyo
Full radyo/alarm fonksiyonları
PII dijital frekans synthesizer tuning

DENİZ BİLGİSAYAR
Dış Ticaret ve San. Ltd. Şti.

Büyükdere Caddesi Naci Kasım Sokak 5 Mecidiyeköy 80260 İstanbul
Tel: 0212 213 34 00 Faks: 0212 213 34 20

www.denizbil.com

Ankara Bölge Müdürlüğü: Üsküp Caddesi Çevre Sokak 23/21 Çankaya-Ankara Tel: (0312) 466 57 20 (6 hat) Faks: (0312) 466 43 58-59
İzmir Bölge Müdürlüğü: Gazi Bulvarı Aran İş Merkezi 93/102 Basmane-İzmir Tel: (0232) 445 67 68 Faks: (0232) 425 04 80
Bursa Bölge Müdürlüğü: Kırcaali Mahallesi Şirin Sokak 19 Bursa Tel: (0224) 250 04 10 Faks: (0224) 250 04 11

Deniz Bilgisayar bir Escort Bilişim Holding üyesidir.

STATÜ

RollerCoaster Tycoon

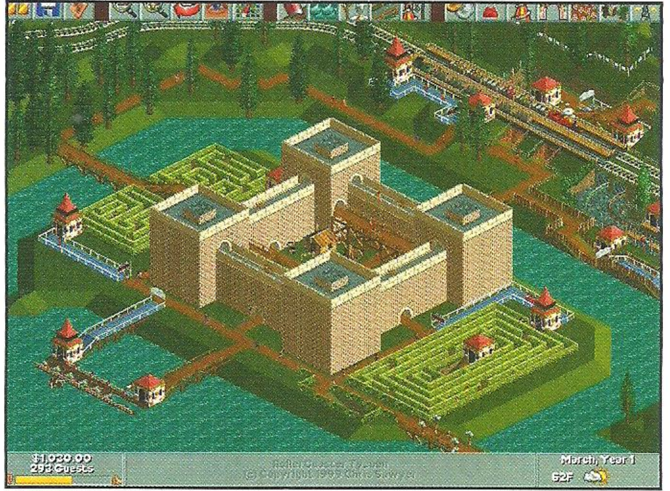


TÜRÜ: Strateji **ÜRETİCİ:** Chris Sawyer **YAYINCI:** MicroProse, (800) 656-5443, *www.rollercoastertycoon.com*
GEREKENLER: Pentium 90; 16MB RAM; 4X CD-ROM sürücüsü; 50MB hard disk alanı; Mouse; Windows 95/98 **ÖNERİLEN:** Pentium 200; 32MB RAM **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Yok

Transport Tycoon'un yaratıcısının şaşırtıcı şekilde sürükleyici olan bu yeni strateji oyununda, sıfırdan başlayıp bir eğlence tesisi kuracaksınız.

RollerCoaster Tycoon, sizi bir anda şaşkına çeviren o hoş sürprizlerden biri; geldiğini görmüyor ya da görseniz bile fazla bir şey beklemiyorsunuz. Açıkçası ben bu minik oyundan çok şey beklemiyordum; ama her oynayışımda kendimi daha da kaptırdım. Bir *Civilization* hastası olarak, *Civilization:Call to Power* ile yarım saat geçirdikten sonra bunalıp kendimi *RollerCoaster Tycoon* ile iki üç saat oyalamam yeteri kadar açıklayıcı olur sanırım. Bir oyunun bu kadar eğlenceli olmaya hakkı yok!

RollerCoaster Tycoon, bize geçmişte olağanüstü *Transport Tycoon*'u da kazandıran Chris Sawyer'ın en son bebeği. Birçok tasarım unsuru, Bullfrog'un çok orijinal, ancak hatalarla dolu *Theme Park*'ından alınmış olsa bile yine de o özgün *Transport Tycoon* havası seziliyor; mesela yerşekilleri, ekrana çıkan bilgi pencereleri ve karakterleri tek tek izleyebilmek bunlardan bazıları. Sawyer'ın yeteneği, bütün bir nakliye ağı ya da lunapark gibi geniş ve karmaşık sistemleri sadece yönetilebilir değil, aynı zamanda eğlenceli ve sürükleyici de kılıyor. *RollerCoaster Tycoon*'da bir sürü şey olup bitiyor; ama hiçbir zaman bütün çabalarınızın yangınları söndürmek ya da çeşitli ayarlamalar yapmaya harcandığını düşünmüyorsunuz. Parkınızın büyük ölçüde kendi kendine işlemesini sağlayan bir serbestliğe sahipsiniz, bu sayede özel parkurlar yaratmak gibi zevkli şeylerle uğraşabiliyorsunuz.



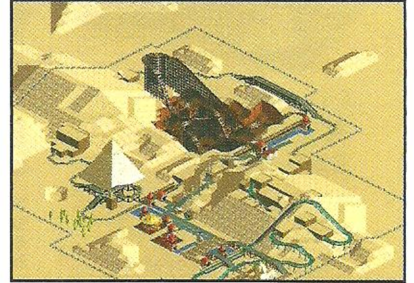
www.rollercoastertycoon.com'dan ücretsiz olarak çekebileceğiniz The Fortress, oyun motoru ile elde edebileceğiniz inanılmaz etkilere güzel bir örnek.

Bu oyunun bu kadar zevkli olmasını sağlayan yanı, klasik strateji oyunlarıyla yaratıcı bir şekilde dünya kurma işini büyük bir serbestlikle birleştirmesi. 21 adet senaryodan bazıları zaten kurulu olan ya da kısmen kurulu olup en iyi performans için bazı ufak ayarlamalar gerektiren parklarla başlıyor; ancak bu senaryoların birçoğu, kendi lunaparkınızı istediğiniz gibi kurabileceğiniz bomboş alanlarla açılıyor. Yerşekillerinin hep farklı olması, her seferinde ayrı bir zorluk oluştururken aynı zamanda belli konulara yoğunlaşmanızı da sağlıyor. Deniz kenarında bir mekan, bir takımada zinciri, dağlar, çöller ve geniş yeşil alanlar tesisinizi kurabileceğiniz yerlerden yalnızca birkaçı. İstediğiniz parka tamamen özgün bir karakter ve görünüm verebilirsiniz; mesela benim çölde kurduğum parklardan birinde büyük bir Mısır piramidinin etrafından dolaşan bir bugi-bugi vardı.



Yaşlanan bir lunapark, kırılma ve çökmeler şeklinde ortaya çıkan felaketlere hazırlıklı olmalı. Patlamalar çok etkileyici yapılmış.

Oyunun başında size birçok harita sunuluyor ve bunların her birinde sonraki haritalara ulaşabilmek için ulaşmanız gereken bazı amaçlarınız var. Bu amaçlar çok temel şeyler, mesela sınırlı bir zaman içinde 750 ziyaretçi ve 600 "park puanı" (parkın kalitesinin ve ziyaretçilerin memnuniyetinin genel bir göstergesi) toplamak gibi. Amaçlarınıza ulaşmak o kadar da zor olmasa bile oyunun önünü biraz tıkıyorlar. Daha da sinir bozucu olan bir şey, kaydettiğiniz oyunları sonradan taşıyamamak. Oyunu yeniden kurduktan sonra kaydettiğim bir oyunu, yerine koymaya kalktığımda senaryonun kilitlendiğini gördüm. Oyunu yeniden kurduğum bilgisayarda, önceden kaydettiğim kendi oyunumu oynayabilmek için en baştan



En geniş zoom seviyesinde, Mısır piramidi bile eksik olmayan iyi tasarımlı bir çöl lunaparkının kurulma aşaması görülüyor.

bütün senaryoları tekrar bitirmem gerekti. Dahası, oyuncuların haritaları istedikleri sırada oynamalarını engelleyecek hiçbir konu akışı olmamasına rağmen *RollerCoaster Tycoon* bu haritaları ne olursa olsun sırayla sunuyor.

En azından senaryodaki amaçlarınız çoğunlukla elinizi bağlamıyor ve parkınızı nasıl kuracağınızı çok etkilemiyor. Birkaç değişik yapıyla işe başlıyorsunuz: Düz parkurlar, heyecanlı parkurlar, rollercoaster'lar, su parkurları, ulaşım yolları ve marketler gibi. Araştırma ve geliştirmeye para ayırarak bunları çeşitlendirmeniz ve toplam 40 taneye ulaştırmanız mümkün. Bu yapılar klasik atlıkarınca, korku tüneli ve gondol gibi aletlerden serbest düşme kuleleri ve tabii ki rollercoaster'lara kadar uzanabiliyor. Market-

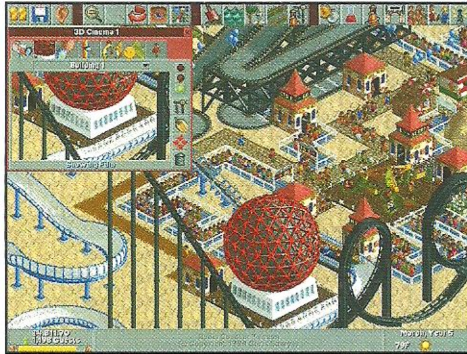
ler çok kazançlı yerler; çünkü buralarda hamburger, kızarmış patates, içecekler ve dondurmadan tutun da park haritaları ve şemsiyeler bile satabiliyorsunuz. Hatta bir keresinde ziyaretçilerden tuvaleti kullanmaları için bile para aldığım olmuştu. Bu yapıları parkınızın çeşitli yerlerine kuruyorsunuz; girişleri çıkışları ve sıraları yerleştirin, ücreti belirleyin ve paraların cebinize dolmasını bekleyin. Doğru yerleştirme ve doğru ücret, parkınızın çeşitli bölümlerini popüler yapmak ve ziyaretçileri memnun tutmak (başarınız bununla ölçülüyor) için çok önemli. Yerşekillerini alçaltıp yükseltebilir ve yapıları kurmak için ağaçları kesebilirsiniz. Bu değişiklikleri yaptığınız arayüz insana biraz ters geliyor ve alışmak için biraz zamana ihtiyacınız var; ayrıca ağaçları hassas tıklamalarla tek tek kesmeniz lazım. Ancak bunların dışında arayüzü kullanmak oldukça basit.

Sonra özel yapılar geliyor, aslında oyunun asıl zevki burada. Kütük kanalları, su kayakları ve büyük bugi-bugiler kurabiliyorsunuz. Bunlar çok çeşitli olabiliyor: Ahşap, çelik, havada asılı, kızak tarzında, düşey, serbest düşmeli vs. Paranın ve yerçekiminin elverdiği her şekilde tasarım yapmakta serbestsiniz. Farklı coaster stilleri ve teknoloji seviyeleri, tasarımdaki serbestliğinizi kısıtlıyor; bazı bugileri çok yükseğe kuramıyorsunuz, bazıları çok hızlı gidemiyor, bazılarında da tam tur dönüşler ve burgular yapmanız mümkün olmuyor. Parkuru bölüm bölüm kuruyor ve her seferinde düz, eğimli, yüksek ya da alçak raylar arasından seçim yapabiliyorsunuz. Bu başlarda biraz karmaşık gelebilir; aracın bir sonraki tepeyi aşabilmek için gerekli hıza sahip olacağından emin olmak için birçok ayar yapmanız lazım ve test edilmemiş araçlarda sonucun ne olacağını bilemediğiniz için sık sık deneme yanılma yöntemine başvuracaksınız. Parkuru bitirince bir deneme yapıp hız, toplam süre, yerçekimi kuvveti istatistikleri öğrenebilir, başdönmesi ve yoğunluk gibi özellikler hakkında bilgi alabilirsiniz. Ancak test sırasında bir kaza olunca (ki bunlar çok tatmin edici ve alevli patlamalar içeriyor), oyunu yeniden yüklemedikçe ikinci bir test yapmamı engelleyen bir bug buldum.

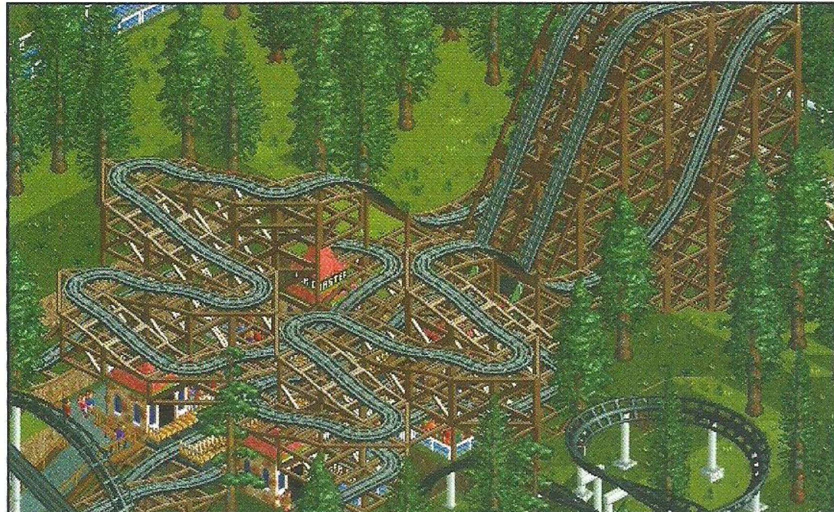
İyi bir lunapark, doğru aletleri doğru ücretlerle birleştiren ve iyi bir yerleşime sahip olan lunaparktır. Böylece insanlar yollarını rahatça bulabilirler ve oturup sakin sakin yemek yiyip tuvalet ihtiyaçlarını giderebilirler. Bu arada da tomarla para harcarlar. Müşterileriniz, ceplerinde belli bir miktar parayla geliyorlar ve sizin amacınız onları parkınızda yeterince uzun bir süre mutlu şekilde tutarak paralarının hepsini toplamak, böylece de evlerine mutlu ve cepleri BOŞ olarak dönmelerini sağlamak. Ziyaretçilerin hepsi düşünceleri, tercihleri, satın aldıkları şeyler, açlık düzeyleri gibi özelliklerle ayrı birer profile sahipler. Ayrıca onlara isim verip otomatik olarak takip etmeniz de mümkün; tablolar ve çeşitli araçlar sayesinde hangi lunapark aletinin ne kadar iş yaptığını ve ziyaretçilerin neler düşündüğünü görüp maksimum memnuniyet ve gelir doğrultusunda gerekli değişiklikleri yapabilirsiniz. Oyunun stratejik kısmı burası; ancak kafanızı sadece buna yormanız gerekmiyor. Lunaparkınızın yerleşimini iyi kurar ve çekici aletler koyarsanız, paranın akışını ve müşterilerin memnuniyetini sürekli tutmak kolay sayılabilir. Asıl zevkli olan iş, lunaparkı kurmak. Bu da stratejik olmaktan çok yaratıcılıkla ilgili bir unsur.



Big Pier senaryosunda, buradaki bütün park su üstünde kurulmuş. Bu nedenle çok büyük olamıyor; ama ziyaretçiler için son derece çekici.



Araştırma yaptıkça buradaki 3D gösteri kubbesi gibi daha da gelişmiş yapılar kurabiliyorsunuz. İçeride 24 saat aralıksız Captain Eo gösteriliyor.



Buradaki gibi dinamik bir yerleşim (bir sürü iniş çıkış ve keskin dönüş), ziyaretçiler için çok uzun ve çekici bir deneyim olabilir.

Son olarak *Theme Park* konusuna değinmemiz gerekiyor. *RollerCoaster Tycoon, Theme Park*'a o kadar benziyor ki en başta bunun ya bir devam oyunu olduğunu ya da aynı insanlar tarafından yapıldığını düşündüm. Ama hayır, bu Chris Sawyer'ın yaptığı bir oyun. *Theme Park*'ın görünümünü ve atmosferini olduğu gibi almış; insanları havaya kaldıran küçük kıskaçlardan işçi tiplerine, kaldırımlarda bırakılan çöplere kadar herşey aynı. Ama *RollerCoaster Tycoon* her yönüyle (grafikler, tasarım, eğlence, esneklik ve oyun dengesi) *Theme Park*'tan daha iyi olduğu için bu utanmazca kavram çalma işini affedebiliriz.

RollerCoaster Tycoon'da ayrı bir coaster editörü, bir harita editörü ya da aynı anda bütün haritalara erişebilmek gibi birkaç özellik daha olsaydı fena olmazdı; ama geneline bakınca bunlar çok önemsiz ayrıntılar. Oyun son derece başarılı, sürükleyici, bağımlılık yaratıcı ve acaip eğlenceli.

PC GAMER SON KARAR

89%

ARTILAR: Lunapark ve çeşitli bölümlerini tasarlamak için bir sürü araç var; maddi sıkıntıya düşmüyorsunuz.

EKSİLER: Oyunun ilerleyişi pek iyi değil; ufak tefek arayüz sorunları var; ayrı harita ya da coaster editörü yok.

SONUÇ: Ufak aksaklıklarına rağmen çok eğlenceli ve bağımlılık yaratan bir oyun.

Cowhunter

TÜRÜ: Spor **ÜRETİCİ:** Pumpkin Studios **YAYINCI:** Eidos Interactive, (415) 538-0999, *www.eidosinteractive.com* **GEREKENLER:** Pentium 100MHz; Windows 95/98; 2X CD-ROM sürücüsü; 16MB RAM; 40 MB hard disk alanı; 2MB SVGA ekran kartı; DirectX-ses kartı; Mouse **ÖNERİLEN:** Pentium 133MHz veya üstü; 4X CD-ROM sürücüsü; 32MB RAM; 4MB ekran kartı; ses kartı **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Yok

İneklere karşı özel bir nefretiniz yoksa bu oyuna fazla dayanamayacaksınız.

Bu ay başında *PC Gamer* ofisine girdiğimde garip bir hava sezinlemiştim. Sanki herkes bana bir garip bakıyordu. Bir köşede Güven ve Tuğbek fısıldaşıyordu, beni görür görmez sustular ve normal davranmaya çalıştılar. Kimilerinin "bunu ona nasıl yaparsınız" dediğini duyuyordum. Merakım ve heyecanım iyice artmış bir yandan da endişelenmeye başlamıştım. Niye herkes bana kurbanlık koyunmuşum gibi acıyan gözlerle bakıyordu ki... Çok geçmeden bu garip havanın nedenini öğrendim. Göksu beni bir kenara çekti, sesi titriyordu. "Bu ay incelemesini yazman gereken oyunlar bunlar" dedi ve elime birkaç CD tutuşturup arkasına bile bakmadan uzaklaştı. Hala şaşkındım. CD'lere bakınca beynimden vurulmuşa döndüm. *COWHUNTER*! İncelemem gereken oyunlardan biri buydu. Lanetlenmiştim! Ama görevimi yapmak zorundaydım (öyle miydim? Evet kesinlikle!).

CowHunter adının çağrıştırdığının tersine, komşu çiftlikleri yağmalayıp kendi halindeki inekleri şişlediğiniz öylesine bir avcılık oyunu değil. Harita üzerinde araştırmalar yapıp ineklerin izini bulduktan sonra peşlerine düşüyor falan da değilsiniz.



Ce-eeee! Dıkşıııın!

Oyun, kendi içinde birbirinden bağımsız 3 ayrı oyun içeriyor. İlkinde havada uçan inekleri ekrandan geçtikleri sırada tüfeğinizle vurup parçalara ayırmaya çalışıyorsunuz. İkincisinde ise oradan buradan kafalarını uzatarak size aptal aptal bakan ineklerin kafalarını patlatıyorsunuz. Bu iki oyunda da havada uçan bonuslar bulunuyor. Bunları alarak puan kazanıyor ya da aldığınız puanları katlıyorsunuz. Havada uçan harflerle MÖÖ yazmayı başarırsanız yada topladığınız hamburger parçalarıyla tam bir hamburger oluşturabilirseniz ekstra puanlar alıyorsunuz. Bölüm atlamak için belli sayıda inek harcamanız gerekli eğer başaramazsanız bir hakkınız yanıyor; ama ne gam, yine de bölümü geçiyorsunuz. Son oyun ise tam bir zeka ve hatta deha ürünü! Oyunu başlattığınızda havada yüzmekte olan bir el görüyorsunuz. Amacınız uyumakta olan inekleri (uyuyanlar horluyor ve yan duruyor) dürterek devirmek. İş elbette bununla kalmıyor, uyumayan inekler arkadaşlarını utanmazca rahatsız eden bu yabancıya karşı sessiz kalmıyorlar ve arkalarını dönüp size devasa gübre topları fırlatmaya başlıyorlar. Kendinizi savunmak için bu topları havada avuçlayıp durdurmalısınız. İğrenirim elleyemem derseniz kafanıza yersiniz olur biter. Her gübre topunu kafanıza yediğinizde leş gibi kokmakla kalmıyor; aynı zamanda bir hak da kaybediyorsunuz. Yaaa, işte böylesine eğlenceli(!) bir oyun bu!



Abuzittin abi! Şu mezbahadaki işin rutinini kıran ilk kişisin abi! Oolum sus kaçırdık zaten yaa!

Bir CD oyunundan çok Internet'ten indirilmiş bir Freeware oyuna benziyor *Cowhunter*. Gereğinden çabuk zorlaşıyor ve artık kimseyi cezbetmeyen puan kazanma mücadelesinden başka bir şey de sunamıyor. Oyundaki espriler ilk başlarda komik gelse de yirminci dakikadan itibaren tüm anlamlarını kaybediyorlar doğal olarak. Grafik özellikleri bakımından bu tip bir oyun için tatmin edici olsa da ilgi çekici mekanlar yaratabildiği söylenemez. Oyunun temel sorunu yaratıcılık eksikliği aslında. Silah çeşidi çok az, bonuslar ise puan kazandırmaktan başka bir işe yaramıyor. Arcade makinelerinde tonla bulunan ve iyi işlerin de çıkarılmış olduğu böyle bir tür için fazlasıyla tek düze ve yenilikten uzak bir oyun görünümünde.

PC GAMER SON KARAR

23%

ARTILAR: Komik ve eğlenceli!

EKSİLER: Çabuk zorlaşması; silah sayısının azlığı; ortamların çeşitliliğinin az olması.

SONUÇ: Bu tip oyunların en orijinali ve en yaratıcı olanı değil; ama eğlenceli olduğu bir gerçek. Boş zamanlarında üç beş ineği patlatarak rahatlayabilenler için önerilebilir.

Deer's Revenge

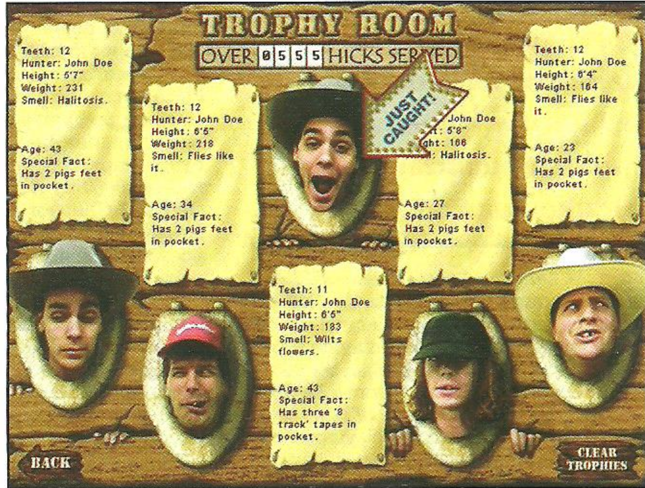
TÜRÜ: Spor **ÜRETİCİ:** Pumpkin Studios **YAYINCI:** Eidos Interactive, (415) 538-0999, *www.eidosinteractive.com* **GEREKENLER:** Pentium 100MHz; Windows 95/98; 2X CD-ROM sürücüsü; 16MB RAM; 40 MB hard disk alanı; 2MB SVGA ekran kartı; DirectX-ses kartı; Mouse **ÖNERİLEN:** Pentium 133MHz veya üstü; 4X CD-ROM sürücüsü; 32MB RAM; 4MB ekran kartı; ses kartı **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Yok

Avcılık oyunlarını saçma mı buluyorsunuz? Bir de sözde bu oyunlarla dalga geçen *Deer's Revenge*'e bakın.

Piyasada sürüsüyle avcılık oyunu var. Bu oyunlarda doğanın hemen hemen bütün güzel hayvanları acımasızca katledilmekte. Hindiydi, geyikti ayrımı gözetmeden hepsi tepelenmekte. Sevenleri varsa alınmasınlar; ama bu oyunların nasıl olup ta bazıları tarafından oynanabildiği sorusu uzun süredir kafamı kurcalıyor. İnsan barış içinde *Quake, Half Life* gibi eğitici oyunlar oynamak varken sanal hayvancıklardan ne ister?

Avcılık oyunlarının temel sorunu anlamsızlıkları. Şehir dışına çıkıyorsunuz, hayvanların izlerinin araştırıp bulmaya çalışıyorsunuz. Bulduklarınızı avlıyorsunuz. Sonra...? Hepsi bu kadar. Bu oyunlarda herhangi bir ilerleme mantığı bulunmuyor. İşte en çok da bu yüzden oyun dünyasında eleştiriliyor hatta alaya alınıyorlar.

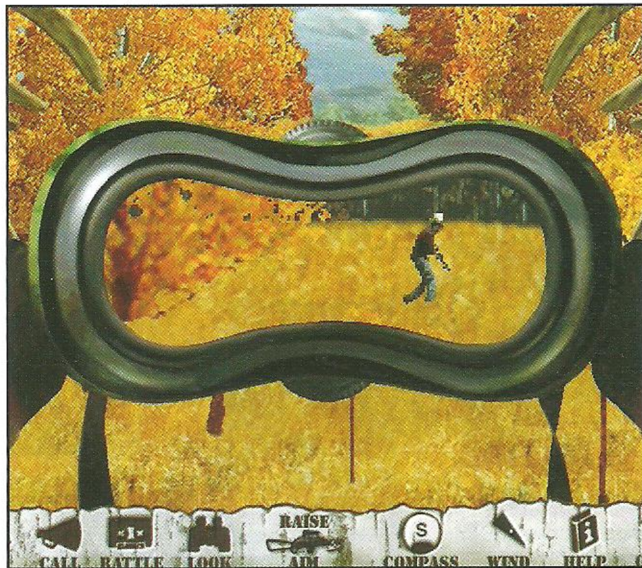
Snarf blat softwaredeki birtakım adamlarda komik ve yaratıcı buldukları bir fikirle hem avcılık oyunlarına bir gönderme yapmaya, hem de eğlendirici bir oyun üretmeye çalışmışlar; ama sonucun tam bir fiyasko olduğu çok açık. Konu şöyle: avcılık oyunlarının ezeli ve ebedi kurbanı geyiklerden birinin canına tak ediyor ve bunca zaman siz bizi avladınız şimdi sıra bizde diyerek insan avına çıkıyor. Silahlarını döşeniyor ve tıpkı bir avcılık oyununda olduğu gibi iz sürerek insanların peşine düşüyor.



İnanır mısınız, bu kadar muhteşem bir kadroyu en son İner misin Çıkar mısın da görmüştüm.

Oyunda avlarınız avcılardan ve ayyaş geri zekalılardan oluşuyor. Başladığınızda ilk olarak avlanacağınız alanı seçiyorsunuz. Avlanabileceğiniz üç bölge ve bir de talim yapmanız için hedef alanı var. Silahlarınız üç çeşit net gun, beer gun ve stun gun. Beer gun adından da anlayacağınız gibi bira fırlatıyor stun gun ise hedefinizi kavuruyor. Seçim ekranında kokuyla ilgili birtakım seçenekler var; ama ne işe yaradıkları hiç belli değil, oyuna en ufak bir etkileri de olmuyor.

Av bölgelerinden birini seçtikten sonra çıkan harita üzerinde insanlara ait izleri arıyorsunuz. Bu izler arasında bira kutuları, ayak izleri, kirli iç çamaşırları ve hatta ağaçların altındaki sarı sıvı birikintileri var. İzleri bulduğunuz bölgeye gittiğinizde insanları çekmek için kimi sesler çıkarıyorsunuz. "Fazla tuvalet kağıdınız var mı?", "heey bu elvis!" gibi nidalar ya da bilardo toplarının çarpışma sesleri, sıkı bir motor sesi ve geğirti sesleri ne hikmetse hilkat garibesi avlarınızı üstünüze çekmenizi sağlıyor. Avlarınız üzerinize geldikçe tek tek indirip duruyorsunuz. Avladığınız adamların kellelerini de klozet oturaklarına yerleştirip duvara asıyorsunuz. Tek yapabildiğiniz kendi etrafınızda dönüp durmak. İleri ya da geri gitmeniz söz konusu değil.



Toynaklarla dürbün tutmak çok zor. Peki ama nasıl tetik çekiyor bu hayvan?

Avcılık oyunlarının vazgeçilmez hatası olan amaçsızlık, güya bu oyunlarla dalga geçen *Deer's Revenge*'de de kendini gösteriyor. Adamları avlıyorsunuz ve gene avlıyorsunuz. Avlarınıza ulaşmak için uğraşmak söz konusu değil, siz durup ses çıkarıyorsunuz, onlar geliyorlar. Haritalar arasında oynanış özelliği olarak hiçbir fark yok. Silah sayısı az. Oyuncuları eğlendirmek üzere kullanılan Redneck Rampage tipi ucuz espriler ise pek az kişiye hitap edebilir (en azından öyle umuyorum). Grafikler ise gerçek anlamda iki üç sene öncesine ait. Oyunda kullanılan motorsa tarih öncesinden kalma.

Deer's Revenge için daha ne söylemeliyim bilmiyorum. Beş dakika oynanılıp daha sonra ebediyen rafa kaldırılacak bir oyun. Siz siz olun uzak durun. Sakın almayın, alma gafletine düştüyseniz de iyisi mi tanıdık bir minibüsçüye verin de ön camına assın.

PC GAMER SON KARAR

9%

ARTILAR: İlk defa bir av oyunu hayvan haklarını ihlal etmiyor.

EKSİLER: Espriler son derece berbat; grafikler kötü; haritalar birbirinden farksız; hareket imkanı yok. Kısacası bu oyunun sağı solu arkası, her şeyi eksi.

SONUÇ: Kesinlikle uzak durun!

Lands of Lore III

TÜRÜ: Roleplaying **ÜRETİCİ:** Westwood Studios **YAYINCI:** Westwood Studios, (800) 874-4607, *www.westwood.com* **GEREKENLER:** Windows 95; Pentium 166; 32MB RAM; 4X CD-ROM sürücüsü; 450MB hard disk alanı; , 16-bit DirectSound uyumlu ses kartı; 1MB ekran kartı; DirectX 6.0; Mouse **ÖNERİLEN:** Pentium II; 64MB RAM; 4MB ekran kartı; 3Dfx-tabanlı ekran kartı **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Yok

Westwood'un bu son Lands of Lore oyunu, eskilerden daha iyi; ama mükemmellikten de oldukça uzak.

İlk *Lands of Lore: Throne of Chaos*, tam da şöyle sıkı zindan kovalamacalarına aç olduğumuz sırada piyasaya çıkarak roleplaying toplumunda oldukça sağlam bir yer edinmişti. Birkaç yıl sonra *Lands of Lore II: Guardians of Destiny*'nin çıkışıyla roleplaying hayranları yetersiz bir arayüz, kesikli grafikler ve garip kontrollerle tam bir hayal kırıklığına uğramışlardı. *Lands of Lore III*, oyuncuların ilk oyuna olan ilgisini yeniden kazanmak için umutsuzca çabalıyor; ancak pek de başarılı olacağını sanmıyoruz.

Hikaye, *Guardians of Destiny*'deki olaylardan oldukça uzun bir zaman sonra geçiyor. Oyunda kralın kardeşi ve ordularının generali Eric LeGré'nin gayri meşru oğlu Copper LeGré rolünü üstleniyorsunuz. Bir av gezisi sırasında kötü yaratıklar saldırıyor ve Copper dışında herkesi öldürüyorlar. Copper saldırıdan kurtuluyor; ancak ruhunu da çaldırıyor (zaten av gezilerinde hep böyle olmaz mı?). Oyun ise saldırıdan hemen sonra başlıyor, kaderinizi belirlemek için Gladstone'a geri dönüş yolunu bulmanız gerekiyor. Topraklarda dev gibi gedikler açıldığının anlaşılmasıyla hikaye bir anda heyecanlanıyor. Doğal olarak verilen zararları onarmak ve hem kendi ruhunu, hem de dünyayı kurtarmak bizim Copper'ın başına kalıyor.

Maceranın akışı boyunca dört loncadan birine katılabiliyor ve böylece bazı özel yeteneklerinizi geliştirebiliyorsunuz. Loncalar klasik RPG oyunlarından beklediğimiz tür şeyler; savaşçı, büyücü, cleric ve hırsız sınıfları bulunuyor. İstediğiniz kadar loncaya katılabiliyorsunuz; ancak yapacağınız tercihler Copper'ın yeteneklerinin gelişmesini etkileyecek.

Oyunun en güzel özelliği, guild familiar'ların kullanılması. Bütün loncalara birden katılabilmenize rağmen sadece bir tane familiar alabiliyorsunuz. Bunlardan her biri bir loncaya bağlı ve kendi yetenekleri bulunuyor. Mesela Goldy the Glitterfay, Cleric loncasının familiar'ı ve maceralarınız boyunca sizi iyileştiriyor. Warrior loncasından Lig the Iron Golem ise daha çok savaş konularında yoğunlaşıyor. Oyuna mizah unsuru katmak amacıyla bu karakterlere değişik kişilikler verilmiş, bunlar Copper'ın apaçık gözlemlediği olaylara kendi yorumlarını getirerek oldukça komik laflar edebiliyorlar.

Westwood, *Lands of Lore* arayüzünü ilerletme konusunda bu kez kesinlikle yol katetmiş. Her şey erişilmesi kolay bir şekilde yerleştirilmiş ve dilediğiniz zaman komutları yeniden yönlendirmeniz mümkün. Oldukça fazla bilgi sağlanması sayesinde olayların hesabını rahatlıkla tutabiliyorsunuz. Aldığınız her şey eşya listesinde kategorilere ayrılıyor; bunun yanında karşılaştığınız yaratıklarla ilgili bütün bilgiler, sürekli büyüyen bir "canavar ansiklopedisinde" toplanıyor. Otomatik harita sayesinde yeriniz belirleniyor; ayrıca önemli yerlerde bilgisayar çeşitli notlar alıyor (bunları dilerseniz kendiniz de yazabiliyorsunuz). Başka bir dosyada da karşılaştığınız diğer karakterlerle konuştuğunuz her şey tutuluyor, hatta kendi notlarınızı eklemeniz için bir yer bile var. Eczacılıkla ilgili eşyalar toplayabilir, böylece kendi iksirlerinizi ve sihirli nesnelerinizi yapabilirsiniz. Ayrıca eşyaların, silahların ve yaratıkların çeşitliliği de çok etkileyici. Ancak arayüzdeki ilerlemeler ve familiar'lar oyuna çok şey katsa da, aldığınız zevki baltalayan birçok sorun var. Eğer yalnızca Westwood Studios tarafından hazırlandı diye harika grafikler bekliyorsanız sakın heveslenmeyin; *Land of Lore III*, en yüksek ayrıntı seviyesinde ve 3D donanım hızlandırmasıyla bile oldukça zayıf grafiklere sahip bir oyun. Hayalgücü en geniş roleplaying oyuncuları bile bulanık karakterlerden, duvar kağıdı gibi görünen ormanlardan ve şekilsiz yaratıklardan oluşan bu dünyaya uyum sağlamakta zorlanacaklar. Seslendirmeler son derece berbat yapılmış ve komik olması planlanan kısımlar hiç de komik değil. Bütün bunların üstüne yükleme süreleri, en sabırlı oyuncuları bile bezdirecek kadar uzun.

İşin en üzücü yanı, oyunda aslında çok iyi şeylerin de bulunması. Hikaye, tasarım ve bir sürü ayrıntı gerçekten kaliteli; benim diyen her RPG oyuncusunun biraz tadabilmek için her şeyini verebileceği bir deneyimin işaretlerini gösteriyor. Ancak ne yazık ki bunların hayata geçirilme tarzı, içeriğin gerektirdiği kalitenin yanına bile yaklaşamamış.



Iyyy, rezalet! Gladstone'un altındaki lağım tünelleri büyük ve iğrenç böceklerle dolu.



Lands of Lore III'teki NPC'ler çok daha iyi yapılabilirmiş.



Bu bulanık tüy yumağı da nedir böyle? Karşınıza çıkacak ilk yaratıklardan biri, bir yaban domuzu. İlk bakışta anlaşılmıyor, değil mi?

PC GAMER SON KARAR

64%

ARTILAR: Bir sürü büyü, eşya, silah ve yaratık var; hikaye oldukça ilginç.

EKSİLER: Kötü grafikler, berbat seslendirmeler, son derece uzun yükleme süreleri.

SONUÇ: Affedilmesi çok zor olan yapım hataları yüzünden gölgelenen düzgün bir RPG.

Sci-Fci Pinball

TÜRÜ: Arcade **ÜRETİCİ:** Gigawatt Studios **YAYINCI:** Fox Arcade, (800) 771-3772, *www.foxinteractive.com* **GEREKENLER:** Win 95/98; Pentium 166; 16MB RAM; 100MB HD alanı; 4X CD-ROM sürücüsü **ÖNERİLEN:** Pentium II 233 veya üstü; 32MB RAM; 250MB hard disk alanı (maksimum install) **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Hotseat; Maksimum oyuncu sayısı: 4

***Sci-Fci Pinball* tilt tutkunlarının isteklerini karşılayacak düzeyde gözüküyor.**

PC oyuncuları geçtiğimiz sene bir sürü olağandışı tilt simulasyonuyla karşılaştılar. Bunların arasında Empire'dan Pro Pinball: Big Race USA ve hatta Apogee'den Balls of Steel bile vardı. Bu rekabet dolu küçük piyasaya ilk adımını atma sırası şimdi de Fox Interactive'e geldi. Bana kalırsa bu piyasaya hiç bulaşmasa daha iyi olurdu. Bir firmanın her türe maydanoz olmasından çok bir konuda uzmanlaşmasını tercih ederim.

Sci-Fi Pinball'da Fox Interactive dört lisansını birleştirerek (Buffy the Vampire Slayer, The Fly, Aliens ve Predator), bu film ve TV devlerinin herbiri için ayrı masalara sahip olan bir tilt simulasyonu yaratmış. Bonus olarak sunulan beşinci masa ise 1958 tarihli ve başrolünde Vincent Price'ın oynadığı The Fly filminin anısına konmuş.

Fox, her masaya tamamen değişik bir tema vererek iyi bir iş yapmış; bunlardan herbirinin kendilerine özgü görünüşleri, mimarileri, minik oyunları ve amaçları bulunuyor. Mesela The Fly masası harika bir şekilde karanlık ve korkutucu; Seth Brundle'ı yeniden insan haline dönüştürmeye çalışırken masanın kendisi yavaş yavaş kıllı bir sineğe dönüşmeye başlıyor. Toplum olarak kıl olayına pek yabancı olmadığımızı düşünürsek oyun sırasında pek zorlanmayacağınızı söyleyebilirim. Tabii, kılların sineğe ait olması apayrı bir olay. Bildiğiniz gibi sinek küçüktür ama mide bulandırır. Yine de sırf dönüşüm olayının güzelliği hatrına bu masayı tercih edebilirsiniz.

Pro Pinball serilerinin tamamen üç boyutlu ve tam ekran görünümü ya da Balls of Steel'daki ekran kaydırma seçenekleri yerine, Sci-Fi Pinball'daki iki boyutlu masalar ekranın yalnızca yarısını kaplıyor. Masaların grafikleri çekici ve iyi tasarlanmış olsa da (rampalar ve yaylar fazlasıyla var), oyun alanının daha büyük olması güzel olabilirdi. Açıkçası oyun alanı konusunda cimrilik yapmışlar. En azından masa iki parça halinde tasarlansaydı oyun içindeki aksiyon çok daha farklı olabilirdi. Yani top masada bir aşağı bir yukarı gezinirken ekranın da masanın parçaları arasında gidip gelmesi oyuna bayağı bir hız kazandırabilir (bkz. Pinball Dreams). Yanlış mıyım?



***The Fly* masasındaki mini oyunlardan biri *Breakout/Arkanoid* tarzında. Bu mini oyunlardan bazıları noktalı ekranda, bazıları da masanın kendisinde oynanıyor.**

Oyunda, doğrudan filmlerden ve TV dizilerinden alınmış olan toplam 100 kadar video görüntüsü ve ses bulunuyor. Zaman zaman tekrarlar olsa da bunlar çoğunlukla işe yarıyor, ama ne yazık ki klipleri oynatmakta kullanılan siyah beyaz ekran yüzünden görüntüler pek anlaşılmıyor. Önemli sahneler arasında Jeff Goldblum'ın o ünlü konuşması (hani şu dönüşüm geçirmeye başladığı sırada teknolojinin gücü hakkında söyledikleri) ve Buffy'nin eğlenceli şarkıları da bulunuyor. Alien ve Predator masalarına o kadar çok ağırlık vermemeleri bana biraz garip geldi. İkisinin de bu ara shooter alemlerinde çok popüler olduğunu düşünürsek bu masaların daha özenilerek tasarlanması ve filmlerle ilgili daha çok ayrıntı içermesi gerekiyordu.



Eğer korkuyla eğlenceyi birleştirmek istiyorsanız. Aliens masasını mutlaka denemelisiniz.

Fox ve geliştirici Gigawatt Studios'un, eğlenceli ve herkese hitap eden bir oyun yapmak uğruna derinlikten ve gerçekçilikten (topun fiziksel modeli zaman zaman sallantıda gözüküyor) gereksiz yere fedakarlık yaptıklarını görüyoruz. Kendine göre iyi bir iş yapmış, ama genel kalite ve görsel tatmin yönünden arada sırada eksik kalıyor.

Uzun lafın kısası Sci-Fi Pinball, bu ara yeni masalar denemek isteyen tilt hastalarına ve Buffy hayranlarına (Jeff Goldblum'u da unutmamalı) paralarının karşılığını verecektir, ama Pro Pinball serisindeki ya da Balls of Fire'daki gerçekçiliği, güzel grafikleri ve sağlam oynanışı pek beklemeyin. Ahhh, nerede o eski Pinball Dream'ler? Zaten ben bilgisayara karşı tilt olmaktansa bir kafedeki makineye karşı reflekslerimi zorlamayı tercih ederim. Bir yandan buzlu kolamı yudumlarım bir yandan da makine tilt olunca kas gücümü devreye sokarım. Ne de olsa bilgisayarda böyle bir ayrıcalığınız yok, değil mi?

PC GAMER SON KARAR

68%

ARTILAR: Beş orijinal masa; güzel seslendirmeler; ucuz fiyat; yavaş sistemlerde bile iyi çalışıyor.

EKSİLER: Ekran boşluğunu iyi kullanamıyor; topun fizik modeli biraz şüpheli; müzik yok.

SONUÇ: *Sci-Fi Pinball* oldukça eğlenceli; ancak bazı aksaklıkları bulunuyor.

Extreme Rodeo

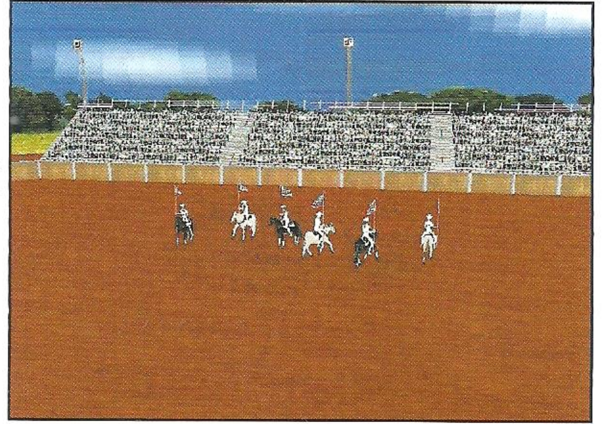
TÜRÜ: Spor **ÜRETİCİ:** Radish Works Entertainment **YAYINCI:** Head Games, (310) 473-9200, *www.headgames.net* **GEREKENLER:** Pentium 100; 32MB RAM; 2X CD-ROM sürücüsü; Windows 95 **ÖNERİLEN:** Pentium II 333; ses kartı **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Hotseat

Head Games, yeni rodeo oyunuyla gene yapacağını yapmış ve PC Gamer tarihindeki rekor puanlardan birine sahip olmaya hak kazanmış.

Aaah, rodeo! Pankreas güreşi ya da gözler bağlı şekilde yapılan snowboard yarışlarını saymazsak havada uçan insanlar, kan revan içinde kalma riski ve ölümüne susamış yarışmacılar bakımından çok az spor rodeoya rakip olabilir. Eğlence yazılımlarının oldukça makul fiyatlarla piyasaya dolmalarıyla birlikte, bir rodeo simulasyonunun hazırlanıp piyasaya verilmesi de an meselesiydi. Tabii bunu yapacak şirket de *eXtreme Paintbrawl* ve *Extreme Tennis* gibi felaketleri bize kazandıran Haed Games'ten başkası olamazdı. Eyerlerinizi kuşanın bakalım!

Summer Games ve *World Games* gibi klasik Epyx oyunları tadında olan *Extreme Rodeo*'da tam altı farklı kement ve binicilik dalı var: Boğaya binme, vahşi ata binme, eyersiz binme, fıçı yarışı, dana yakalama ve kel alaka Bull Poker. Tabii ki klasik Head Games geleneğine uygun olarak bu mini oyunların hepsi de birbirinden beter. Kendinizi hazırlayın, 20 kaba saba rodeocu arasından karakterinizi seçin ve olaya dalmak için "Let's Rodeo"ya tıklayın.

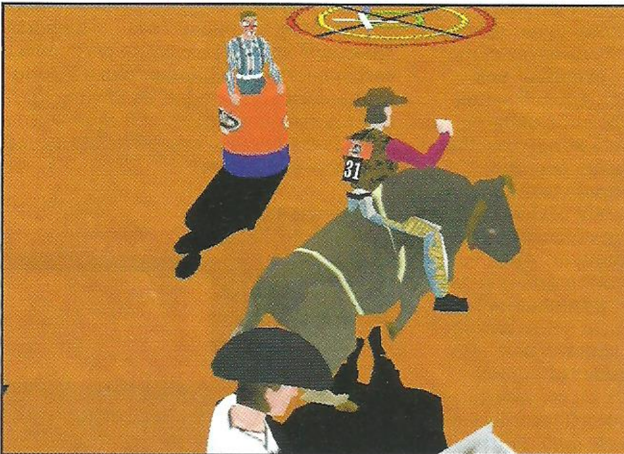
İlk üç yarış (Bull, Bronc ve Bareback) temelde birbirinin aynısı: İyice sinirlenmiş bir dört ayaklının sırtına bağlanıyor ve belirli bir süre boyunca orada kalmaya çalışıyorsunuz. Omurganızın paramparça olmasını önlemek için binicinizin kafasının üzerine oturtulan hedefteki oku takip edip merkezde tutmaya çalışarak dengenizi korumanız gerekiyor. Eğer kırmızı bölgeye geçerseniz tepetaklak yere çakılıyorsunuz ve raund bitiyor. Bu üç binicilik oyununu oynamak azı dişinizi çektirmeye benziyor: Her ne kadar aşırı acı verseler de, en azından 7-8 saniye içinde sona eriyorlar.



Extreme Rodeo'nun "nefes kesici" ara filmleri, bütün endüstriye örnek olacak cinsten!

Fıçı yarışı da bunlardan daha iyi değil. Amacınız atınızla arenaya çıkıp üç tane fıçının etrafında koşarak "ölüme meydan okumak." Dana yakalama oyunu biraz daha az beyinsiz bir oyun; ama o da aptalların bile 30 saniyede ustalaşabileceği embesilce bir mouse tıklama dizisinden öteye gidemiyor.

Ne garip, birazcık zevk alabileceğiniz tek oyun Bull Poker. Burada masum rodeocu palyaçoları parçalamak isteyen kızgın bir boynuzluyu canlandırıyorsunuz. Buck düğmesi vuruşlarınızı %90 ihtimalle anlamasa bile her bölümden önce deli boğalar tarafından boynuzlanan rodeocuların videolarını izleyebiliyorsunuz. En kötüsü de o zavallı kovboyların *Extreme Rodeo* oynamadıkları için sizden çok daha AZ acı çektiklerinin de farkında olmanız.



Extreme Rodeo'da boğa biniciliğinin bütün zevki ve heyecanı var. En azından bir bilgisayar ekranının başında oturarak izlemeniz mümkün.

Bir de 3D hızlandırmanın yerlerde süründüğünü belirtelim. Görsel olarak *Extreme Rodeo*, bir boğanın suratından daha çekici sayılmaz. Boğalar bacakları olan delirmiş kutulara benziyor, biniciler de "az çokgenli" lafına yepyeni boyutlar getiriyorlar. Animasyonlar minimumda tutulmuş, karakterler etrafta beyinsiz kuklalar gibi sürünüp duruyorlar. Daha da ilginci, Head Games'in bu üç boyutlu "modelleri" aslında başka bir şirketten lisanslamış olması.



Her Bull Poker raunduna başlarken kızgın bir boğanın zavallı kovboyları boynuzlamasını izliyorsunuz. Bana dokunmayan yılan bin yaşasın!

Peki bu oyunun hiç mi iyi yanı yok? Hmmm, aslında diğer oyuncularla oynamanız için destek sunuyor; ama tabii gidip de bu oyunu satın aldığınız için sizi aşağılamazlarsa... Ayrıca beş defa dünya şampiyonu olan ve konuşması John Madden ile WWF'daki Jerry "The King" Lawler'a benzeyen Don Gay'in renkli anlatımı fena değil. Bunların dışında ise *Extreme Rodeo*'nun var olmaya bile hakkı yok.

PC GAMER SON KARAR

9%

ARTILAR: Kitapçık 1999 "Women of Rodeo" takvimi için özel indirim fırsatı ile birlikte geliyor.

EKSİLER: Ohoo, bütün gün sayabiliriz. Temel olarak aptalca bir oynanış ve ilkel grafikler.

SONUÇ: Dikkat! *Extreme Rodeo*, herkesin ne pahasına olursa olsun uzak durması gereken bir çöplük.









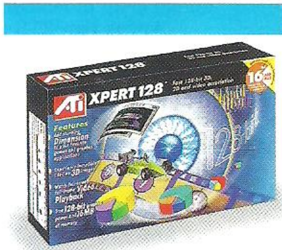




Göreceksiniz!

Yüksek performanslı ve kaliteli ürünlerimizle,
sizin için teknoloji üretiyor, yarının teknolojisini belirliyoruz.
Ve en iyiyi görmeniz için çalışıyoruz.
Tüm ATI ürünlerinin Türkiye'deki distribütörü Deniz Bilgisayar'a gelecek,
ihtiyacınıza en uygun ekran kartıyla, siz de ideal görüntüyü göreceksiniz.

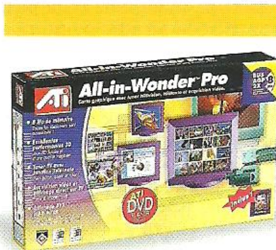
Profesyonel Ekran Kartları:



Xpert 128

Ev, küçük ofis ve ev tabanlı iş bilgisayarları için mükemmel grafik kartı.

- ATI Rage 128 grafik chip
- 16 MB hafıza
- AGP 2X bus
- DVD desteği, MPEG-2 decoding
- OpenGL, ICD/Quake Engine and Directx 6.0 desteği
- Detaylı 16.7milyon grafik



All in Wonder Pro

Hepsi tek kart üzerinde TV, video ve grafik multimedya çözümü.

- TV Tuner, Video Capture, TV Out, Teletext ve Video in/out; hepsi bir arada.
- ATI 3D Rage Pro Turbo grafik chip
- AGP 2X bus veya PCI
- 8 MB hafıza
- AGP versiyonunda DVD desteği, MPEG-2 decoding
- Detaylı 16.7 milyon grafik



Rage Fury

Daha hızlı, daha performanslı ve daha gerçekçi bir oyun kartı.

- ATI Rage 128 GL grafik chip
- 32 MB hafıza
- AGP 2X bus
- TV out
- DVD desteği, MPEG-2 decoding
- Open GL, ICD/Quake Engine ve Directx 6.0 desteği
- Detaylı 16.7 milyon grafik

DENİZ BİLGİSAYAR
Dış Ticaret ve San. Ltd. Şti.

Büyükdere Caddesi Naci Kasım Sokak 5 Mecidiyeköy 80260 İstanbul
Tel: (0212) 213 34 00 Faks: (0212) 213 34 20

Ankara: Üsküp Caddesi Çevre Sokak 23/21 Çankaya-Ankara Tel: (0312) 466 57 20 (6 hat) Faks: (0312) 466 43 58-59
İzmir: Gazi Bulvarı Aran İş Merkezi 93/102 Basmane-İzmir Tel: (0232) 445 67 68 Faks: (0232) 425 04 80

Deniz Bilgisayar bir Escort Bilişim Holding üyesidir.

Warzone 2100

TÜRÜ: Realtime Strateji **ÜRETİCİ:** Pumpkin Studios **YAYINCI:** Eidos Interactive, (415) 538-0999, *www.eidosinteractive.com* **GEREKENLER:** Pentium 166MHz; Windows 95/98; 8X CD-ROM sürücüsü; 32MB RAM; 75 MB hard disk alanı; 2MB SVGA ekran kartı; DirectX-ses kartı; Mouse **ÖNERİLEN:** Pentium 233MHz ve üstü; 16X CD-ROM sürücüsü; 64MB RAM; 4MB Direct3D veya 3Dfx uyumlu ekran kartı **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Seri bağlantı; Modem; IPX; Ücretsiz Internet servisi: Mplayer; Maksimum oyuncu sayısı: 8

Diğerlerinin kopyası olan bir RTS gibi görünebilir; ancak Eidos'un bu son oyununda bazı hoş sürprizler sizi bekliyor.

Çok standart olan bir isim ve renksiz bir kutuya sahip olması yüzünden *Warzone 2100*'ü bilgisayar dükkanında fark edemeyebilirsiniz bile. Ancak bu sizin için büyük bir kayıp olur; çünkü *Warzone 2100* kesinlikle öylesine bir RTS oyunu değil. Bir klasik olmak için gerekli her şeye sahip olduğu söylenemez; ancak RTS hayranlarının listesinde çok güçlü bir aday olmak için oldukça uygun.

Warzone 2100, bozulan bir otomatik savunma sistemi yüzünden mahvolmuş Dünya'da, kıyamet sonrasında geçiyor. Siz ise terk edilmiş bir askeri üsse rastlayan ve oradaki aletleri tekrar çalışır hale getirmeyi başaran The Project grubunun bir üyesisiniz. Öncelikli amacınız, felaketten bozulmadan kurtulan teknolojileri ya da araçları bulup ortaya çıkarmak ve böylece toplum yaşayışını düzene koymak için ilk adımı atmak. Ancak çok geçmeden bunu yapmaya çalışanın yalnızca siz olmadığını anlıyorsunuz. Değerli teknolojik aletlerin kontrolünü ele geçirmek için rakip gruplarla mücadele ederken insanlığın neredeyse tamamen sonunu getiren şeyin gerçekte ne olduğu hakkında bazı ipuçları ortaya çıkmaya başlıyor.

Evet, gayet klişe olan konu böyle; ama *Warzone 2100*'ün asıl güçlü yanı oynanışı ve oyun, hemen her yönüyle üstün bir performans sergiliyor. RTS hayranlarının artık alıştığı prensiplerden birçoğuna (yeni teknolojiler üretilmeli, inşaatlara enerji sağlanmalı vs.) sadık kalsa da hemen her alana kendine özgü bir şeyler eklemiş. Mesela enerji kaynağını ele alalım. Bu tür oyunların



Warzone 2100'deki her senaryo, kendine özgü bir coğrafyası olan tek ve büyük bir harita üzerinde oynanıyor.

birçoğunda, yeraltından mucizevi bir şekilde her derde deva olan bir mineral çıkarırsınız. *Warzone 2100*'de ise bütün tesisleriniz bildiğimiz ham petrolle çalışıyor. Birçok strateji oyununda olduğu gibi tipik yapıdaki görevleri sunmak yerine *Warzone 2100,* önceki görevden sağ kalan kuvvetlerinizi yeni başladığınız göreve taşıyarak performansınızı da ödüllendiriyor. Aynı şey oyundaki senaryolar için de geçerli: Yalnızca yeni bir sektöre geçtiniz diye oyuna bomboş bir şekilde başlamıyorsunuz. Ancak *Warzone 2100*'ü birbirinin kopyası diğer oyunlardan hemen ayıran özelliği, birimlerin tasarımı (evet, "tasarım"). Kıyamet öncesinden sağ kalmış eşyalarla karşılaştıkça yeni teknoloji imkanları doğuyor. Gerekli şartlar sağlandığında yeni birimler üretebilmek yerine bileşenleri kendiniz karıştırıp uydurarak kendi tasarımlarınızı yapabiliyor ve bunları derhal seri üretime geçirebiliyorsunuz.



Kamerayı yer seviyesine yaklaştırın, sonra da oturup kuvvetlerinizin düşmanı yerle bir etmesini keyişe seyredin.

Doğal olarak daha ağır bir şasi ve daha güçlü silahlara sahip birimler daha yavaş oluyor ve üretilmeleri uzun sürüyor. Yani hız/çeviklik ile dayanıklılık/ateş gücü arasındaki dengeyi sağlamak gibi klasik bir ikilemle karşı karşıyasınız.

Kendi birimlerinizi tasarlamanıza olanak tanıyan ilk oyun bu değil; *Extreme Tactics* de neredeyse tamamen aynı fikir üzerine kurulmuştu. Ancak o oyunda fikir sağlam olsa bile diğer her şey ıskalanmıştı, oysa *Warzone 2100,* hemen her yönüyle göz dolduruyor. Ayrıca binlerce çeşit teknolojiyle uğraşmak kulağa biraz yorucu gelse bile korkulacak bir şey yok. Birim tasarımı arayüzü size her şeyi tek tek gösteriyor, hatta yeni tasarımlarınıza açıklayıcı isimler bile vermeniz mümkün. Bu işlemin tek kötü yanı ise savaş sırasında yapılması. Savaş bütün şiddetiyle sürerken yeni teknolojileri kullanmak ve üretim seviyelerini yeni birimlere göre tasarlamak insanın aklından çıkıp gidebiliyor.

Ancak tam RTS tahtına çıkacakken *Warzone 2100*'ün ayağı takılıyor ve oyun klasiklerinin bulunduğu o muhteşem listeye girmesi engelleniyor. Hatalardan biri, görevlerden birçoğunun aynı rutinden oluşması; ya bulup yok etme görevleri, ya da keşif planları. Üstelik multi-player oyunun da biraz daha gözden geçirilmesi gerek, en azından Mplayer üzerinde mücadele etmeyi planlıyorsanız. Yeni bir oyun başlatmayı neredeyse 20 kez denememe rağmen yalnızca ikisini sonuna kadar getirebildim. Sorunların nedeni belki de oyuncuların bazılarında patch'li, bazılarında da patch'-siz versiyonun olmasıydı; ama yine de herkesin versiyonu aynıyken bile bazı aksaklıklar ortaya çıktı. Ancak içimde bu sorunların kısa sürede giderileceğine dair güçlü bir sezgi var. Bu başarıldığı zaman hemen online olup kendi tasarımlarımı yaparak rakipleri ezip geçmeye kararlıyım.

Pumpkin Studios adını sakın unutmayın. Bu çocukların bir sonraki oyunu da bunun kadar iyi olursa önümüzdeki senelerde en büyük ve köklü oyun şirketlerine bile ter döktürebilirler.

PC GAMER SON KARAR

82%

ARTILAR: Sürükleyici hikaye; harika arayüz; birimleri tasarlama imkanı; ücretsiz Internet servisi.

EKSİLER: Görevler birbirine çok benziyor; tasarım ve araştırmayı bir arada yürütmek zor; birimlerin grafikleri orta karar.

SONUÇ: Görevler oldukça benzer olsa da oynaması yine de çok zevkli.

Triple Play 2000

TÜRÜ: Spor **ÜRETİCİ:** EA Sports **YAYINCI:** EA Sports, (650) 628-1001, *www.easports.com* **GEREKENLER:** Windows 95/98; Pentium 166; 4X CD-ROM sürücüsü; 16MB RAM; 50MB hard disk alanı **ÖNERİLEN:** Pentium II 266; 64MB RAM; 8X CD-ROM sürücüsü; 450MB hard disk alanı; Direct3D uyumlu grafik hızlandırıcı **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Modem; Seri bağlantı; TCP/IP; IPX; Maksimum oyuncu sayısı: 2

Son zamanların en beyinsiz beyzbol oyunu diyebileceğimiz bu oyun, özel efektlerinin güzelliği ile paçayı kurtarıyor.

En sadık beyzbol hayranları bile (ki ben de kendimi bunların önde gelenlerinden sayarım), sezon boyunca her gece televizyonda özet olarak gösterilen ilginç anlarda kendini kaybettiğini itiraf etmelidir. Seyircilerin bağırması, akrobatik hareketler... İşte *Triple Play 2000*, beyzbolun bu yönüyle ilgili bir oyun ve söz konusu görsellikse işini çok iyi yapıyor.

Ama beyzbol yalnızca uzun atışlardan ve uçarak kurtarışlardan ibaret değil, burada da *Triple Play 2000* in çirkin tarafı kendini belli ediyor. Bilgisayar kontrollü yapay zeka (ya da yapay zekanın yokluğu desem daha doğru) tek kelimeyle gülünç. Yaptığı hareketlerden bazıları tamamen alakasız. İşte size örnek: Oyunun üçüncü bölümünde 12-2 kazanıyorum ve ilk hamlede adamım koşarken bilgisayar birdenbire sekizinci adamını öne sürüyor ve hem kendi sırasını mahvediyor, hem de benim işimi bozuyor. Neyse ki bilgisayar şanslı; koşucular da öyle çok parlak zekalı sayılmazlar. Aslına bakarsanız *Triple Play 2000*'de herkes salak olduğu için ciddi birer tehlike oluşturuyorlar; çünkü ne zaman ne yapacaklarını asla tahmin edemiyorsunuz. Hemen bir sonraki vuruşta, ilk adamımla başarılı iki vuruş yapmışken teknik direktör mola istiyor. Tamamen saçmalık...

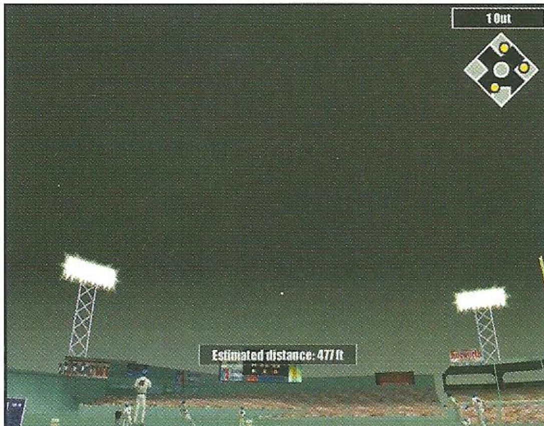
Ancak oyunun en çok acı veren yanlarından biri de, koşucularımızın bilgisayarla karşı karşıya kaldıkları anlar. Bir keresinde bilgisayarın kontrol ettiği atıcı 12 kez başa döndü sonra topu fırlattı ve sonra sekiz kez daha başa döndü! Şimdi "sadece koşucuyu yakında tutmak istiyordu" diyeceksiniz, değil mi? Eğer o koşucu hiç de düztaban sayılmayan Mike Piazza olmasaydı buna katılabilirdim. Hemen her seferinde bu garip işkenceye katlanmak zorunda kaldım, üstelik koşucuların kim olduğu da hiç fark etmiyordu.



Bilgisayar atıcılarının bu tür hareketleri yapmaları o kadar sıklaşıyor ki, sonunda spikerler bile dalga geçmeye başlıyorlar.

Triple Play 2000, birçok alanda geçen seneki versiyondan daha gelişmiş; ancak bu gelişmelerin çoğu pek belli olmuyor. Topu atan ve topa vuran oyuncular arasındaki mücadele daha sağlamlaştırılmış ve çok çeşitli şekillerde faul olmasını sağlayan top-sopa çarpışmaları eklenmiş. Hatta topu fırlatan adamlarımın bazen vuruş alanını ıskaladıkları bile oldu. Ne yazık ki ikililerin ve üçlülerin eksikliği oyunda çok hissediliyor. Zaman zaman ekstra vuruşlar oluyor; ama bunlar genellikle sizin yaptığınız hatalı bir vuruşun sonucunda ortaya çıkıyor, kendiliklerinden doğal olarak değil. Ayrıca topu tutma da sağlamlaştırılmış; ama yine de zaman zaman yanlış oyuncunun kontrolünü ele alma riskiniz var.

Bu serinin geleneksel olarak çok başarılı olduğu görüntü ve ses alanına geldiğimizde, sonuçların çeşitli olduğunu görüyoruz. Stadyum modelleri çok etkileyici; ama oyuncu modelleri oldukça vasat ve çok ayrıntılı değil. Animasyonlardan bazıları harika (mesela ıskalayan oyuncunun sopasını kızgınlıkla savurması gibi); fakat atış ve koşma animasyonları daha iyi olabilirmiş. Seslendirme Jim Hughson ve Buck Martinez tarafından yapılıyor; ancak işlerinin en iyileri olmalarına rağmen klasik "can of corn" teriminin köklerini her maçta en az üç kez duymaya hazırlıklı olun, seslendirmede çeşitlilik pek sağlanamamış.



Oyun uzun vuruşları çok seviyor. Böyle bir vuruş olduğunda *Triple Play 2000*, sizi patlamalarla selamlıyor ve sonra vuruşu değişik açılardan tekrar tekrar gösteriyor.

Yeni özellikler arasında eğer gamepad'iniz yoksa oyunu yalnızca mouse ile oynayabilme seçeneği (topa vurmak ve topu atmak için idare eder; ama topu tutmak için pek kullanışlı değil) ve Internet oyunu da bulunuyor. Ne yazık ki Internet oyununda geçen seneki ayrıntılı yönetim seçenekleri konmamış, üstelik gecikmeler yüzünden topa vurmak çoğu zaman imkansız oluyor.

Triple Play 2000 size uygun mu? Eğer beyzbolu Pazar günü ayaklarınızı uzatıp şöyle bir izleyecek kadar seviyorsanız (ve tabii sarhoş gibi hareketler yapan yapay zekaya o kadar da önem vermiyorsanız) bu oyundan gayet hoşlanabilirsiniz. Ancak Major League Baseball ile yakından ilgileniyor ve bu işi ciddiye alıyorsanız, *High Heat 2000* sizi daha mutlu eder.

PC GAMER SON KARAR

67%

ARTILAR: İyi modellenmiş stadyumlar; topu atan ve topa vuran oyuncuların arayüzü geliştirilmiş; özel efektler düzgün.

EKSİLER: Yapay zekanın hali içler acısı; topu tutarken çok zorlanabilirsiniz; fazla derinlik yok.

SONUÇ: İki oyunculu maçlar zevkli olabilir; ama gerçek bir beyzbol oyunu beklemeyin.

Apache Havoc

TÜRÜ: Simulasyon **ÜRETİCİ:** Razorworks **YAYINCI:** Empire Interactive, (800) 216-9706, *www.empire-us.com* **GEREKENLER:** Windows 95/98; 4X CD-ROM sürücüsü; Pentium 166; 32MB RAM; 500MB hard disk alanı; 4MB bellekli 3D hızlandırıcı (Direct3D veya 3Dfx) ; DirectX 6 ses kartı; Mouse **ÖNERİLEN:** 300MHz Pentium II; 8X CD-ROM sürücüsü; 64MB RAM; 16MB bellekli 3D hızlandırıcı (Direct3D veya 3Dfx); Joystick, throttle ve pedallar **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Seri bağlantı; Modem; IPX; TCP/IP; Maksimum oyuncu sayısı: 8

Yeni bir *Longbow 2* değil; ancak bu yeni saldırı helikopteri simulasyonu da o klasiğin yanında kendini gösterebiliyor.

Empire bizi çok bekletti; ama sonunda *Apache Havoc*'u Avrupa ve İngiltere'de piyasaya sürdü. Bundan oldukça uzun bir süre sonra simulasyonun geliştirilmiş (ya da yamalanmış demek daha mı doğru olur?) bir sürümü de Amerika'da satışa sunuldu. Peki bu helikopter simulasyonunu bu kadar beklediğimize değdi mi? Evet değdi; ancak birkaç sorunu da bulunmuyor değil.

Apache Havoc'ta, oyunun adında belirtilen iki muhteşem askeri helikopteri kullanabiliyorsunuz: Amerikan ordusundan AH-64D Apache Longbow ve Rus Mi-28N Havoc-B. Gerçekçilik düzeyi Jane's *Longbow 2*'den oldukça düşük olsa da, *Apache Havoc*'un da kendine göre çok çekici yanları var.

Bunlardan en etkileyici olanı simulasyondaki yer şekilleri grafikleri: *Falcon 4.0*'daki kadar gerçekçi olmasalar da helikopterlerin çoğunlukla uçtukları düşük yüksekliklerde çok daha iyi görünüyorlar. Her yer düşman radarlarından saklanmaya son derece uygun ağaçlar, vadiler ve nehirlerle dolu. Tepelerin üzerinden aşmak ve 150 mph ile vadilere dalmak inanılmaz bir zevk veriyor, özellikle de uçuş modelinin ayrıntı seviyesini sona getirince (yer efektleri ve çeşitli stall türleri bile düşünülmüş). Ayrıca hava koşulları da çok güzel yapılmış; özellikle de helikopterinizin yüzeyine yağmur yağarken çok güzel görünüyor. Hatta helikopterlerde görüş kolaylığı için animasyonlu silecekler bile konmuş.

Ancak *Apache Havoc*'un grafiklerinin de bir bedeli var tabii. Ayrıntı seviyeleri en sondayken kesiksiz bir görüntü elde etmek için en az 300MHz hızında bir Pentium II'ye ve hızlı bir 3D karta ihtiyacınız olacak. Üstelik çok hızlı bir makinede bile oyun yeni dokuları belleğe atarken inanılmaz kesikliklere neden olan hard disk gecikmeleriyle karşılaşacaksınız (özellikle birçok binaya sahip olan üslere girerken veya çıkarken bu tür sorunlarla karşılaşabilirsiniz). Yer hedeflerindeki dokular da mümkün olan en son ana kadar kaplanmıyor, bu yüzden tam üzerlerine gelene kadar boş kutular görüyorsunuz. Aynı sebepten Empire, kokpit çözünürlüğünü de 640x480'in üzerine çıkarmamayı tercih etmiş. Yani oyun 1024x768 ve üstü çözünürlüklerde çalışırken bile ekranın ortasında 640x480 çözünürlükte duran hantal bir kokpit göreceksiniz. Bu gerçekten kötü; çünkü yer şekilleri yüksek çözünürlükte gerçekten inanılmaz görünüyor.



Apache Havoc 1024x768 gibi müthiş çözünürlükler ve daha yukarısını destekliyor; ancak ne yazık ki kokpit 640x480 ile sınırlanmış durumda.



Havoc'un gösterge paneli, Rusların basitlik merakının tipik bir örneği.



Apache Havoc'ta klasik AH-64D Apache Longbow'un yanı sıra Rus harikası Mi-28N Havoc-B'yi de uçurabileceksiniz.

Simulasyonun dinamik senaryo sistemi, çok ilginç bir farklılık içeriyor. Küba, Asya'daki Altın Üçgen ve eski Sovyet eyaleti Georgia'da geçen toplam üç senaryo, realtime olarak oynanıyor ve Tour of Duty saati geriye doğru sayıyor. Görevlerde başarılı olursanız bu süreye eklemeler yapılıyor, başarısız olmanız halinde ise süre azaltılıyor. Süre bittiği zaman ise amaçlarına ulaşmaya en çok yaklaşan taraf kazanmış sayılıyor. Silahlı çatışmalardaki şans faktörünün önemi ve en basit keşif görevinin bile nasıl hayati rol oynayabileceği çok gerçekçi bir şekilde aktarılıyor.

Sonuçta *Apache Havoc* sağlam ve sürükleyici bir simulasyon. Eğer *Longbow 2*'nin karmaşık kokpitine hayran kaldıysanız, Empire'ın bu simulasyonu size o hayranlığınızı pek unutturamaz. Yine de *Apache Havoc*'un hard diskinizde yer tutmaya değecek kadar eğlenceli ve rakiplerinden yeteri kadar farklı olduğunu göreceksiniz.

PC GAMER SON KARAR

79%

ARTILAR: Mükemmel yerşekilleri grafikleri; düzgün senaryo sistemi; iyi uçuş modeli.

EKSİLER: Yüksek donanım gereksinimleri; 640x480 ile sınırlı kokpit çözünürlüğü; kesikli dokular.

SONUÇ: Harika görüntüleri ve birkaç ufak hatası olan düzgün bir helikopter simulasyonu.

Worms Armageddon



TÜRÜ: Turn-based strateji **ÜRETİCİ:** Team 17 **YAYINCI:** MicroProse, (800) 656-5443, *www.microprose.com* **GEREKENLER:** Pentium 100; 32MB RAM; Win 95/98; 4X CD-ROM sürücüsü; 33MB hard disk alanı **ÖNERİLEN:** Pentium 133; 64MB RAM **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Seri bağlantı; Modem; IPX; TCP/IP; Ücretsiz Internet servisi; Maksimum oyuncu sayısı: 4

İşte size PC'de anlaşılmaz şekilde az ilgi gören ve en orijinal oyunlardan birini yakalama fırsatı. Tabii bu savaşan kurtçuklar kendilerini havaya uçurmazlarsa...

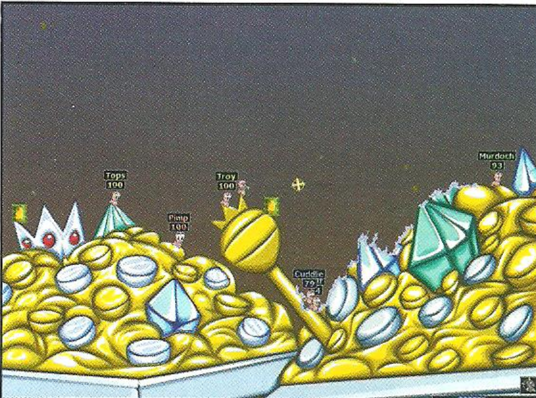
Eğer "Tüm Zamanların En Adice Görmezden Gelinen Oyunları" diye bir dosya hazırlasaydık *System Shock, Battlezone* ve *Incubation* ile birlikte *Worms 2* de kesinlikle listenin üst sıralarında olurdu. Oyun ve geliştirici ekibi Team 17 kendi ülkeleri İngiltere'de oldukça saygı görseler de, Amerika'da küçük bir kitleden daha fazlasına hitap edememişlerdir. Bir sene kadar önce satışa sunulan *Worms 2*'nin toplam satışları 85,000'in biraz üstündeydi. 1998'in tartışmasız en iyilerinden biri olan bir oyun için bu rakam hiç de iç açıcı değil.

Bu kadar güzel bir oyunun böylesine görmezden gelinmesi ve bir kenara itilmesi, biraz daha yakından inceleyinceye kadar insana garip geliyor. Ama sebep açık; yandan görünüşlü ve eski moda iki boyutlu bir oyun, öyle pırıltılı özel efektleri falan yok, kan revan da içermiyor. Sıraya dayalı ve yavaş tempolu, genel görünüm olarak da bilgisayarda hazırlanmış bir çizgi film havası var. Yani kısacası pek moda değil.

Benim görüşüme göre oyunun makyajının en ufak bir önemi yok, *Worms 2*'nin insanı aldatacak kadar basit görünüşünün altında, şimdiye dek oynadığım en çok bağımlılık yaratan, en orijinal ve eğlenceli oyunlardan biri yatıyor. Bu oyundan daha fazla insanın haberi olmaması rezalet; ancak şimdi yeni bir versiyonla karşımıza çıkıyor, belki bunun gibi inceleme yazıları sayesinde daha fazla oyuncu bu oyuna şans vermeyi düşünür. Bu çok iyi bir şey demek, sayfanın üst kısmındaki "Editörün Seçimi" logosunu görüyor musunuz? İşte o "Hemen gidip bu oyunu kapın" anlamına geliyor.

Worms Armageddon, geçtiğimiz *Worms* oyunlarına yeteri kadar benziyor, onun için buna bir "devam oyunu" demek pek de akıllıca olmaz (belki de Team 17'nin *Worms 3* adını vermemesinin nedeni budur). Yine de ilginç bazı oyun modları ve yeni stratejiler, eşyalar ve silahlar konmuş. Oyunu pek bilmeyenler için açıklayalım; *Worms*'da küçük kurtlardan oluşan takımlar birbirleriyle ölümüne savaşıyorlar. Her bir kurtçuk, sırası geldiği zaman elindeki çizgi film bozması silahlarla rakip kurtçuklara saldırıyor. Bu silahlar arasında havan toplarından makineli tüfeklere, patlayan koyunlardan şu meşhur Holy Hand Grenade'e kadar her şey var. Kurtçukların taşıdıkları özel eşyalar arasında hareketinizi kolaylaştıran ve görünümü ayarlamanızı sağlayan ipler, kürekler ve çelik halatlar da bulunuyor. Düşmana karşı üstünlük sağlamak için her yol serbest.

Worms Armageddon'da yeni alıştırma görevleri ve tek kişilik oyunu renklendirmek amacıyla konan iyi tasarımlı görevler bulunuyor; ancak eski versiyonlarda olduğu gibi bunda da işin asıl zevkli tarafı karşılıklı DeathMatch oynamak. En çok sekiz kurtçuk içeren birden fazla takım, neredeyse sonsuz sayıdaki bölümlerde (çünkü rastgele hazırlanıyorlar) birbirlerini perişan etmek için uğraşıyorlar ve oyuncular oyunun neredeyse bütün ayarlarını değiştirmekte serbestler. Silahların dağıtımından tutun da zaman sınırlamalarına, grafiklere, oyun kurallarına ve hatta kurtçukların o şirin laflarını söyledikleri aksana kadar her şeyi değiştirmeniz mümkün. Tek kişi olarak oynarken bilgisayar kontrollü kurtçuklara karşı mücadele ediyorsunuz; oyunun eleştirilebilecek tek yanı varsa o da yapay zekanın son derece tutarsız ve tahmin edilemez oluşu. Bilgisayar bir hamlede aptalca bir hareket yapıyor, sonraki hamlede ise çok ustaca bir hareketle sizi darmaduman edebiliyor. Tabii ki her zaman olduğu gibi asıl eğlenceli olan şey canlı rakiplere karşı oynamak. Team 17, bu amaçla Wormnet adlı bir Internet oyun servisi sunuyor, böylece rakiplerinizi bulmak ve onlara meydan okumak kolaylaşıyor. Ayrıca oyun sıraya dayalı olduğu ve bir seferdeki veri alışverişi az olduğu için gecikme yüzünden başınızın ağrımayacağı ender oyunlardan biri.



Her saldırıda yerçekimini ve rüzgarı hesaba katmanız gerekiyor, yani başarılı bir katliam için oldukça sağlam planlama yapmanız lazım.



Tavanı kapalı olan haritalar sekmeli silahlar ve cephanelerle çok geçmeden bir ölüm odasına dönüşebilir.

Worms Armageddon'un tasarımı gerçekten kusursuz. İlk bakışta basit gibi görünen tasarım, bir sene sonra bile yine oynamanızı sağlayabilecek kadar derine iniyor. Seçeneklerin ve kullanıcı tarafından tanımlanabilen değişkenlerin şaşırtıcı çokluğu sayesinde oyunu oynamak kadar, bu seçenekleri değiştirmek de zevkli bir hal alıyor. En önemlisi de, komik silahlarından delice grafik tasarımına kadar her alanında kendini hissettiren sağlam bir mizah anlayışıyla bezenmiş durumda. Karşılaştırma yaparcak olursak bu denli eğlence, hıza ve gözümüze sokulan efektlere asıl önemi verip işin "zevk" kısmını bir kenara iten klasik oyunların pek çoğunda bulunmuyor. Ancak bu saydıklarımıza sahip olmasa da *Worms*' un kendine özgü zevkli oynanışı gerçekten çok etkileyici. Kendinize bir iyilik yapın ve bu oyunu zaman geçirmeden alın.

PC GAMER SON KARAR

90%

ARTILAR: Çok eğlenceli; uzun ve kısa sürelerle oynanabilir; sistem gereksinimleri düşük.

EKSİLER: Tek kişilik DeathMatch'te küçük hatalar var; *Worms 2*'den sonra birçok şey aynı kalmış.

SONUÇ: PC'nizde keyifle oynayabileceğiniz ve "boş" olmayan oyunlara çok güzel bir örnek.

Rollcage

TÜRÜ: Yarış **ÜRETİCİ:** Attention to Detail **YAYINCI:** Psygnosis, (650) 287 2653, *www.psygnosis.com* **GEREKENLER:** Pentium 166; 16MB RAM; 4X CD-ROM sürücüsü; 130MB hard disk alanı; D3D hızlandırıcı **ÖNERİLEN:** Pentium II 233; 32MB RAM; 8X CD-ROM sürücüsü **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** LAN; TCP/IP; bölünmüş ekranda 2-4 oyuncu

Geleceğin yuvarlak pistlerinde geçen ve katliamlı yarış oyunlarının ustası Psygnosis'den, yuvarlak pistlerde geçen ve katliamlı bir yarış oyunu daha.



Bu binanın desteklerini yıkarak koskoca şeyi rakiplerinizin üstüne çökertebilirsiniz. Tabii gözünüzü alan o parlama efektlerinin üstesinden gelebilirseniz.

Geçtiğimiz birkaç ay içinde Psygnosis'in çıkardığı ve içerikten çok görünüşe önem verilen oyunlar yüzünden, şirketin bir oyun devi olup olmadığı konusunda şüpheye düşmüştük. Ufukta yeni bir *Wipeout* oyunu da görünmediğine göre, Psygnosis'in durumu hiç de iyi değil gibiydi. Neyse ki şirket, neredeyse görünüşü kadar iyi bir oynanışa da sahip olan *Rollcage* ile biraz canlanır gibi oldu.

Oyunun sıkıcı konusunu biraz anlatalım. *Rollcage* gelecekte geçiyor ve fizik kurallarını hiçe sayan yok edilemez araçlar içeriyor. Bunlar takla atsalar veya ters dönseler bile yarışmaya devam ediyorlar. İnanılmaz ölçüde hızlı gidebilmelerinin yanı sıra bu arabalar çarptıkları hemen her binayı ya da nesneyi yerle bir ediyorlar. Böylece de rakiplerinizin üstüne gökdelen devirmek için bir sürü fırsatınız oluyor. Gelecekte geçen bir yarış oyununun silahsız olması tabii ki düşünülemez; piste yayılmış bulunan parlak renkli dönen şeyleri kapabilirseniz arabanız füzelerle, turbolarla ve nükleer silahlarla dolup taşabilir.

Rollcage'in kutusunda "360 derecelik, arabanızı her yerde sürebildiğiniz nefes nefese bir yarış" deniyor, haksız da sayılmazlar. Eğer yeterince hızlanırsanız duvarlarda ya da tavanda giderek yerçekimi kurallarına meydan okuyabilirsiniz. Bu sırada kamera da her şeyi görüş açısı içinde tutmak üzere dönüp duruyor. Pist tasarımları, hızlandırıcı yollar sayesinde sizi havalara uçuracak yüksek atlayışlarla dolu (aynı *Wipeout* gibi).

Her birinde dört ya da beş pist bulunan dört değişik dünyada yarışacaksınız. Pistlerin tasarımı ilginçliğini hiç yitirmiyor; her tarafta yol ayrımları ve power-up'larla karşılaşıyorsunuz. En güzeli de istediğiniz pisti istediğiniz zaman oynayabiliyorsunuz. Bu oyunda, PC oyuncularının nefret ettiği o "hak kazanılacak" pistlerden yok. Her şey her an elinizin altında...

Psygnosis ismi güzel görüntülerle eş anlamlı gibidir, *Rollcage* de bu yönden sizi hayal kırıklığına uğratmayacak. Ufuktaki nesneler göze çok batmıyor, pistler olağanüstü bir şekilde tasarlanmış ve animasyonlar eklenmiş, efektler ise son derece kaliteli (mesela Wormhole efekti sırasında 3D kartınız delice bir performans gösterebilir). Ancak *Rollcage*'in asıl sarsıcı yönü, hız duygusunun çok iyi verilmiş olması. Giderek hız kazandıkça, ekranın görüş menzili bir mercekten geçirilmiş gibi daralıyor ve 500 km'lik hızınıza daha da heyecan katıyor. Ayrıca techno/dance/elektronik tarzı müziklere de değinmeden geçmeyelim, bu parçaları Fatboy Slim ve Pascal gibi ünlü müzisyenler hazırlamış.

Aynı *Wipeout* gibi *Rollcage* de öğrenmesi zor olan bir oyun. Ancak kendinizi bir kez alıştırdınız mı, son hızla gitmek inanılmaz derecede zevkli olmaya başlıyor. Ne yazık ki o deli atlayışlardan bazıları sonrasında kendinizi ters yöne giderken ya da iki binanın arasında sıkışıp kalmış vaziyette buluyorsunuz, böylece zafere ulaşmanız zorlaşıyor. Bu tatsızlıkların bazıları, arabanızı kendi etrafında döndürüp doğru yönü bulmasını sağlayan bir düğme ile giderilse de sık sık rastgele çarpışmalarla karşılaşıyorsunuz.

Multi-player seçenekleri şaşırtıcı denecek kadar geniş. Beklenen TCP/IP ve seri bağlantılar yanında aynı makinede bölünmüş ekranda dört kişiye kadar aynı anda yarışmanız mümkün. Oyun iki oyuncuyla oldukça düzgün çalışsa da, dört kişi birden yüklendiğimizde 400Mhz Pentium II sistem bile teklemeye başladı.

Rollcage'in garip kontrolleri zaman zaman insanın canını sıksa da, heyecan dolu oynanışı ve müthiş hız duygusu gerçekten çok başarılı. Orijinal *Wipeout* tadında yeni bir yarış oyunu arıyorsanız bundan başkasına pek bakmayın.



İmdaaat! Duvara tırmanmaya başlarsanız paniklemeyin, hızınız yeterliyse hiç sorun olmayacak. Sadece yumuşak bir iniş yapmaya dua edin.

PC GAMER SON KARAR

77%

ARTILAR: Heyecanlı oynanış ve çok düzgün grafikler.

EKSİLER: Çarpışmalar bazen sinir bozucu oluyor; özellikle de duvar diplerine sıkıştığınız zaman.

SONUÇ: *Wipeout* serisini çok sağlam bir şekilde devam ettiren bir oyun.

Jack Nicklaus 6



TÜRÜ: Spor **ÜRETİCİ:** Hypnos Entertainment **YAYINCI:** Activision, (310) 473-9200, *www.activision.com*
GEREKENLER: Pentium 166; Windows 95/98; 32MB RAM; 400MB hard disk alanı; 4X CD-ROM sürücüsü; Mouse
ÖNERİLEN: Pentium 200; 48MB RAM **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Modem; TCP/IP; IPX; Ücretsiz Internet oyunu: MSN Gaming Zone; Maksimum oyuncu sayısı: 4

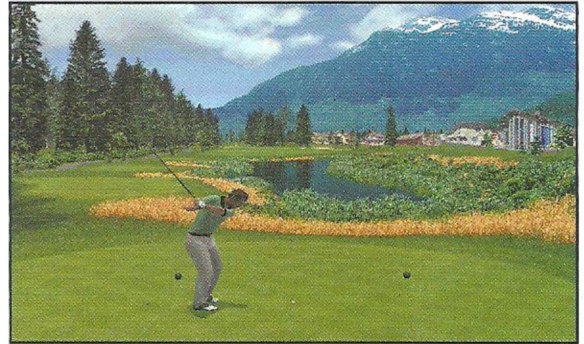
Hypnos Entertainment, bu pakette çok değerli şeyler sunuyor ve *Jack Niklaus 6*'yı son derece tatmin edici bir simulasyon haline getiriyor.

Birçok spor türünün PC'de tartışmasız bir şampiyonu bulunur. Eğer futbol hayranıysanız *FIFA* açık farkla birincidir, *NASCAR Racing* de en iyi Winston Kupası oyunudur. Golfçüler için de *Links LS* uzun bir süredir rakipsiz görünüyordu. Ancak *Jack Niklaus 4* ile başlayıp birkaç ay sonra tamamen üç boyutlu *Jack Niklaus 5* ile devam eden Accolade, listelere hiç beklenmeyen başarılı bir giriş yaptı. Links'in video şeklindeki golf animasyonlarından biraz daha farklı bir yaklaşım izleyen *Jack Niklaus 5*'teki golfçüler tamamen çokgenlerden oluşuyordu. Sonuçta ortaya çıkan oyun son derece eğlenceliydi (zaten geçen sene Editörün Seçimi Ödülünü de almıştı) ve PC golf hayranları için hiç beklenmedik bir durum ortaya çıkarmıştı: Kesinlikle alınması gereken bir çift oyun. O zamandan beri lisans Activision'ın eline geçti; ama geliştirici Hypnos Entertainment yolundan sapmış değil. *Jack Niklaus 6: Golden Bear Challenge*, *Links LS 99* ile hemen her konuda başabaş bir performans sergiliyor; ancak bu ikisini farklı açılardan değerlendirmek em doğrusu olacak.

Jack Niklaus 6, kendinizi kaybedeceğiniz bir oyun olmasa bile oldukça bağımlılık yaratıyor. *Links LS*'in iki boyutlu golfçü animasyonlarından hiçbir zaman şikayet etmedim; çünkü aşırı gerçekçiydi. Şikayetlerim hep çokgenlerle yaratılan golfçülere yönelikti. Hiçbir zaman 3D grafiklerin sağladığı kamera serbestliğini hak edecek kadar gerçekçi görünmemişlerdi. *Jack Niklaus 6*'da yine mükemmel değiller; ama kendimi iyiden iyiye kaptırdığım ilk 3D golf oyunu olmasına yetecek kadar ikna edici görünüyorlar.

Oyunun her yerindeki grafikler birinci sınıf. TV'deki anlatımının çok sıkıcı olması yönünde eleştiriler alan bir spor için *Jack Niklaus 6* görsel bir şölen. Sahalar o kadar ince ayrıntılarla bezenmiş ki, bazen sadece bu zenginliği görebilmek için oraya buraya uzun atışlar yapmak isteyebilirsiniz. Çevredeki görüntülerden bazıları nefes kesici; dağlar, sık ormanlar, çöl tepecikleri ve kıyı şeritlerinin sahalara verdiği o muhteşem atmosfer, gerçek hayatta bu gibi yerlerde golf oynamanın 200 dolardan başlayan paralara mal olmasına içerlemenize neden oluyor.

Herhangi bir golf simulasyonunun en hayati noktalarından biri olan top fiziği, en az görsel ayrıntılar kadar etkileyici. Farklı savurma stillerinin yanı sıra çeşitli vuruşlar sonucunda top inanılmaz derecede gerçekçi bir şekilde uçuyor. Zamanla vuruşunuzu zeminin eğimine ve çimlerin sertliğine göre ayarlamayı öğreneceksiniz. Topun zıplaması da hiç beklenmedik ölçüde gerçekçi. Bunun avantajlarını falsolu vuruşlar yaparak ya da topu deliğin hemen yanına düşürüp yuvarlanarak içeri girmesini sağlayarak kullanmanız mümkün olabilir.


Shoal Creek'teki bu manzara gibi müthiş görüntüler, Golden Bear'in sahalarını görsel bir şölen haline getiriyor.

Jack Niklaus 6'nın hard diskinizde senelerce yer tutabilecek bir oyun olması, derinliğinden ve özelleştirilebilir olmasından kaynaklanıyor. Her şeyiyle tamam bir eğlence paketi. Çekici grafikleri ve sağlam fizik modeline ek olarak oyunda golfçülerin özelliklerini bir çeşit puanlama sistemiyle ayarlayarak uzaklık, top sokma hassaslığı ve tuzaklı atışlar gibi konulardaki yeteneklerini artırabiliyorsunuz. Böylece ekrandaki golfçüyü, gerçek hayatta kendi golf oynama stilinize çok benzer bir hale getirebilir ve kimbilir, belki böylece doğuştan bulunmamasına çok üzüldüğünüz golf yeteneklerinizi geliştirme imkanı bulursunuz. Bu serinin hakkında en az gürültü koparılan, ancak en sürükleyici özelliklerinden biri de saha editörü. Editör o kadar iyi ki, Activision bunu ayrı olarak piyasaya sürseydi bile oldukça iyi satabilirdi. Tasarımcıların Niklaus'taki sahaları yaratmak için kullandıkları bütün araçlar elinizin altına veriliyor; ayrıca arayüzü kullanmak o kadar basit ki kendi mükemmel sahalarını hazırlamak için kitapçığa göz atmanıza bile pek gerek yok. Oyunun çıkışından birkaç gün sonra Web üzerinde kullanıcıların hazırladığı güzel saha tasarımları görünmeye başladı bile. Üstelik bunların sayısı sürekli artıyor. Şu anda Internet'te düzinelerce saha bulunuyor ve hepsi de kaliteli tasarımlar. Editör resmen uyuşturucu gibi: Saha tasarımı çok sürükleyici bir iş ve oyunu oynamakla geçirdiğiniz zamandan çok daha fazlasını yiyebilir. Her şeyin üstüne bir de MSN Gaming Zone'da ücretsiz oyun servisi verildiğini düşününce iyice keyifleniyoruz. Bağlantı anında sağlanıyor ve kendinize rakip bulmakta hiç zorlanmıyorsunuz. Gecikme ise hiçbir vuruşta yanlış hareketler yapmanıza sebep olmuyor. Web üzerinde medeni ve kavgasız gürültüsüz bir *Jack Niklaus* oyunu oynamak kadar zevkli bir şey yok.


Yakın top sokma kamerası, bu işte ne kadar beceriksiz olduğunuzu yer seviyesinden görmenize imkan tanıyor.

Oyun tabii ki kusursuz değil. 45 feet'ten uzak mesafelerden atış yaparken oldukça zorlu anlar yaşayacaksınız (ancak bu dev gibi atışlardaki top hareketindeki bozuklukları gidermek üzere yamalar çıkmaya başladı bile). Ayrıca kuma saplandığınız zaman yaptığınız vuruşlardan bazılarındaki animasyonlar da biraz özensiz yapılmış. Ancak bunların dışında başka falso göremedik.

Jack Niklaus 6, size yapmanız için bir sürü şey sunan şu "tastamam" oyunlardan biri. Sadece ve sadece atışları göz önünde tutarsanız *Links LS* hala daha sürükleyici ve gerçekçi bir oyun; ancak *Jack Niklaus* da eğlence açısından Links ile aynı kefeye konabilir. Bu oyunların ikisi de her golf hayranının edinmesi gereken klasikler.

PC GAMER SON KARAR

88%

ARTILAR: Kusursuz Internet oyunu; inanılmaz grafikler; harika top fiziği; bağımlılık yaratan saha editörü.

EKSİLER: Uzun menzilli vuruşlar biraz sakat; kum ve sert zemin efektleri pek iyi değil.

SONUÇ: En kapsamlı spor paketlerinden biri; golf hayranları kesinlikle satın almalı.

Hani iyi karne getirirsem KRN alacaktınız...

İyi bir karnenin ödülü de

iyi olmalı, hatta pekiyi

olmalı.

KRN, iyi bir karnenin

en iyi ödülü.

O iyi bir karne getirerek

sözünü tuttu.

Siz de sözünüzü yerine

getirin ve onu KRN

ile ödüllendirin ki bilgi

toplumuna sağlam

bir adım atsın.

SÖZÜNÜZÜ TUTUN!



Opsiyonel Ses Sistemleri

- **QDI** BX Anakart
- **15 inch Hyundai** Monitör
- **Creative** 48XCD Rom/6X DVD
- **Creative** Live/Awe 64 Ses Kartı
- **Apache** Fax Modem 56 KV 90
- **Eastern** Ses Sistemleri
- **Aver Media** TV+Radyo Kartı
- **Microsoft** Mouse
- **...ve en iyi KRN satış sonrası servis desteği**

ÇOKTANDIR 2000 UYUMLU

en iyiler birarada 24 aya varan eşit taksitlerle



Elegant Full Multimedia



Elegant Super Multimedia

	Peşin Fiyatı	4 Taksit USD Peşinat	4 Taksit USD Taksit	6 Taksit USD Peşinat	6 Taksit USD Taksit	8 Taksit USD Peşinat	8 Taksit USD Taksit	12 Taksit USD Peşinat	12 Taksit USD Taksit	18 Taksit USD Peşinat	18 Taksit USD Taksit	24 Taksit USD Peşinat	24 Taksit USD Taksit
Elegant Super 2000 Intel Pentium II 400 MHz	1.705 $	512 $	512 x 3	351 $	351 x 5	270 $	270 x 7	190 $	190 x 11	137 $	137 x 17	116 $	116 x 23
Elegant Super 2000 Intel Pentium III 450 MHz	1.841 $	552 $	552 x 3	379 $	379 x 5	291 $	291 x 7	205 $	205 x 11	148 $	148 x 17	125 $	125 x 23
Elegant Full 2000 Intel Pentium II 400 MHz	1.928 $	578 $	578 x 3	397 $	397 x 5	305 $	305 x 7	215 $	215 x 11	155 $	155 x 17	131 $	131 x 23
Elegant Full 2000 Intel Pentium III 450 MHz	2.065 $	619 $	619 x 3	425 $	425 x 5	326 $	326 x 7	230 $	230 x 11	166 $	166 x 17	140 $	140 x 23
Elegant Full 2000 Intel Pentium III 500 MHz	2.375 $	711 $	711 x 3	488 $	488 x 5	375 $	375 x 7	264 $	264 x 11	190 $	190 x 17	161 $	161 x 23
Elegant Super MM. Intel Celeron 433 MHz	1.185 $	357 $	357 x 3	245 $	245 x 5	188 $	188 x 7	133 $	133 x 11	96 $	96 x 17	81 $	81 x 23
Elegant Super MM. Intel Celeron 466 MHz	1.235 $	372 $	372 x 3	255 $	255 x 5	196 $	196 x 7	139 $	139 x 11	100 $	100 x 17	85 $	85 x 23
Elegant Super MM. Intel Pentium II 400 MHz	1.276 $	384 $	384 x 3	264 $	264 x 5	203 $	203 x 7	143 $	143 x 11	103 $	103 x 17	88 $	88 x 23
Elegant Full MM. Intel Pentium II 400 MHz	1.559 $	468 $	468 x 3	321 $	321 x 5	247 $	247 x 7	174 $	174 x 11	126 $	126 x 17	106 $	106 x 23
Elegant Full MM. Intel Pentium III 450 MHz	1.695 $	509 $	509 x 3	349 $	349 x 5	268 $	268 x 7	189 $	189 x 11	136 $	136 x 17	116 $	116 x 23

	Peşin Fiyatı	3 Taksit USD Peşinat	3 Taksit USD Taksit	5 Taksit USD Peşinat	5 Taksit USD Taksit		12 Taksit USD Peşinat	12 Taksit USD Taksit	24 Taksit USD Peşinat	24 Taksit USD Taksit
Elegant MM. İntel Celeron 433 MHz	1.130 $	450 $	450 x 2	278 $	278 x 4	Hemen Teslim	339 $	99 x 12	339 $	58 x 24
						1 ay sonra	325 $	99 x 12	325 $	58 x 24
						3 ay sonra	229 $	99 x 12	229 $	58 x 24
						5 ay sonra	62 $	99 x 12	62 $	58 x 24
Miracle MM. Intel Pentium II 400 MHz	1.242 $	495 $	495 x 2	306 $	306 x 4	Hemen Teslim	367 $	107 x 12	367 $	63 x 24
						1 ay sonra	352 $	107 x 12	352 $	63 x 24
						3 ay sonra	248 $	107 x 12	248 $	63 x 24
						5 ay sonra	67 $	107 x 12	67 $	63 x 24
Miracle MM. Intel Pentium III 450 MHz	1.378 $	549 $	549 x 2	339 $	339 x 4	Hemen Teslim	401 $	117 x 12	401 $	68 x 24
						1 ay sonra	385 $	117 x 12	385 $	68 x 24
						3 ay sonra	271 $	117 x 12	271 $	68 x 24
						5 ay sonra	73 $	117 x 12	73 $	68 x 24

Vadeli fiyatlara KDV dahildir.

MULTIMEDIA KRN ELEGANT SUPER 2000 — 116$'dan başlayan taksitlerle

Intel® Celeron™ 333 / 366 / 400 / 433 / 466 MHz İşlemci & Intel® Pentium® II İşlemci 350 / 400 MHz & Intel® Pentium® III İşlemci 450 / 500 / 550 MHz • Intel® BX / ZX 100 MHz Mainboard • 15" Monitör • 16 MB TNT Ekran Kartı • 128 MB 100 MHz SDRAM • 8.4 GB Harddisk • Creative® AWE 128 PCI VIBRA Ses Kartı • Creative® 6X DVD • 1.44MB 3.5" Floppy • ATX KASA • Q Türkçe Multimedia İnternet Klavye • Microsoft Mouse • Windows 98 Türkçe İşletim sistemi • AX 5108 Hoparlör • Mouse Pad • Ekran filtresi • Toz Örtüsü • CD Kızağı •

KRN ELEGANT FULL 2000 MULTIMEDIA — 131$'dan başlayan taksitlerle

Intel® Celeron™ 333 / 366 / 400 / 433 / 466 MHz İşlemci & Intel® Pentium® II İşlemci 350 / 400 MHz & Intel® Pentium® III İşlemci 450 / 500 / 550 MHz • Intel® BX / ZX 100 MHz Mainboard • 15" Monitör • 16 MB TNT Ekran Kartı • 128 MB 100 MHz SDRAM • 8.4 GB Harddisk • Aver Media TV+Radyo kartı • Creative® LIVE Ses Kartı • Creative® 6X DVD Rom • APACHI 56K V.90 Fax Modem • 1.44MB 3.5" Floppy • ATX KASA • Q Türkçe Multimedia İnternet Klavye • Microsoft Mouse • Windows 98 Türkçe İşletim sistemi • AX5108 Subwoofer'li ses sistemi • Mouse Pad • Ekran filtresi • Toz Örtüsü • CD Kızağı •

KRN ELEGANT MULTIMEDIA — 58$'dan başlayan taksitlerle

Intel® Celeron™ İşlemci 366 / 400 / 433 • Intel® BX 100 MHz Mainboard • 15" Monitör • 4 MB AGP 3D VGA Ekran Kartı • 64 MB 100 MHz SDRAM • 4.3 GB Harddisk • 1.44MB 3.5 FDD • CREATIVE® AWE 64 PCI Ses kartı • CREATIVE® 48X infra CD Rom • AX 3017 Hoparlör • ATX Kasa • Windows 98 Türkçe Q Klavye • Microsoft Mouse + Pad • Ekran filtresi • Toz Örtüsü • Windows 98 Türkçe İşletim sistemi •

KRN ELEGANT SUPER MULTIMEDIA — 81$'dan başlayan taksitlerle

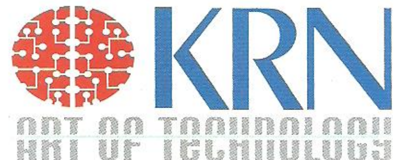
Intel® Celeron™ 366 / 400 / 433 / 466 MHz İşlemci & Intel® Pentium® II İşlemci 350 / 400 MHz & Intel® Pentium® III İşlemci 450 / 500 / 550 MHz • Intel® BX 100 MHz Mainboard • 15"Monitör • 8 MB Intel® 740 AGP Ekran Kartı • 64 MB 100 MHz SDRAM • 6.4 GB Harddisk • Creative® AWE 64 PCI Ses Kartı • Creative® 48X infra CD Rom • 1.44MB 3.5" FDD • ATX KASA • Q Türkçe Multimedia İnternet Klavye • Microsoft Mouse • Windows 98 Türkçe İşletim sistemi • SS414A Subwoofer'li ses sistemi • Mouse Pad • Ekran filtresi • Toz Örtüsü • CD Kızağı •

KRN ELEGANT FULL MULTIMEDIA — 106$'dan başlayan taksitlerle

Intel® Celeron™ 366 / 400 / 433 / 466 MHz İşlemci & Intel® Pentium® II İşlemci 350 / 400 MHz & Intel® Pentium® III İşlemci 450 / 500 / 550 MHz • Intel® BX 100 MHz Mainboard • 15"Monitör • 8 MB Intel® 740 AGP Ekran Kartı • 128 MB 100 MHz SDRAM • 6.4 GB Harddisk • Aver Media TV+Radyo kartı • Creative® AWE 64 PCI Ses Kartı • Creative® 48X infra CD Rom • APACHI 56K V.90 Fax Modem • 1.44MB 3.5" FDD • ATX KASA • Q Türkçe Multimedia İnternet Klavye • Microsoft Mouse • Windows 98 Türkçe İşletim sistemi • AX5108 Subwoofer'li ses sistemi • Mouse Pad • Ekran filtresi • Toz Örtüsü • CD Kızağı •

KRN ELEGANT FULL MULTIMEDIA — 63$'dan başlayan taksitlerle

Intel® Pentium® II 350 / 400 & Intel® Pentium® III 450 / 500 / 550 MHz İşlemci • Intel® BX 100 MHz Mainboard • 15" Monitör • 8 AGP Intel® 740 Ekran Kartı • 64 MB 100 MHz SDRAM • 4.3 GB Harddisk • 1.44MB 3.5 FDD • CREATIVE® AWE 64 PCI Ses kartı • CREATIVE® 48X infra CD Rom • ATX Kasa • Windows 98 Türkçe Q Klavye • Microsoft Mouse + Pad • Ekran filtresi • Toz Örtüsü • Windows 98 Türkçe İşletim sistemi



SENTİM













SENTİM BİLGİSAYAR TEKNOLOJİ İLETİŞİM SAN. ve TİC. LTD. ŞTİ. Samandıra Yolu 2. Bölge 7. Esenşehir Kürkçüler Caddesi Yukarı Dudullu 81260 İstanbul Tel: 0216 415 79 79 (Pbx) • 466 08 50 (3 Hat) Faks: 0216 420 56 32 **SENTİM Mecidiyeköy** Tel: 0212. 288 14 26 • **ANKARA ANA DAĞITICI** *Puma* Tel: 0312 353 5150 • **İSTANBUL BAYİLERİ/Avcılar** *Se-TA* Tel: 0212 591 80 08 • **Büyükçekmece** *Rema Bilgisayar* Tel: 0212 882 11 89, **Güneşli** *Laser* Tel: 0212 630 33 33, **Kadıköy** *Penta Bilg.* Tel: 0216 330 71 34, **Levent** *Isomak Ltd. Şti.* Tel: 0212 268 58 87, **Mecidiyeköy** *Çözüm Bilgisayar* Tel: 0212 211 98 84-85, **Pendik** *Yeşilyurt* Tel: 0216 491 95 55, **Şirinevler** *Fatih Bilgisayar* Tel: 0212 654 44 15-16, **Şişli** *Microçağ* Tel: 0212 296 37 68, **Üsküdar** *Aydeniz* Tel: 0216 310 72 38, **Zeytinburnu** *TST Bilg.* Tel: 0212 558 1254 • **ANADOLU BAYİLERİ / Adana** *Safir* Tel: 0322 459 22 23 • **Adıyaman** *Fulya* Tel: 0416 214 02 58 • **Afyon** *Afbim* Tel: 0272 214 10 32 • **Aksaray** *Derman* Tel: 0382 214 29 30 • **Amasya / Merzifon** *Ekol Mimarlık* Tel: 0358 513 46 21 • **Ankara • Çankaya** *Artı Bilg.* Tel: 0312 442 08 67 • **Emek** *Tekdoğuş* Tel: 0312 212 07 24 • **Gimat** *Platform Bilg.* Tel: 0312 397 36 30 • **Kızılay** *Atlantis Bilg.* Tel: 0312 419 09 40 • **Antalya** *İsel* Tel: 0242 248 34 28 • **Alanya** *Eylül* Tel: 0242 519 04 26, *PC Land* Tel: 0242 519 34 00 • **Aydın** *Gonca* Tel: 0256 213 55 56 • **Balıkesir** *Gelişimci* Tel: 0266 245 67 79 • **Erdek** Blackwhite Tel: 0266 835 39 62 • **Bandırma** *AGM Kural Bilgisayar* Tel: 0266 714 61 60 • **Bartın** *Barbim* Tel: 0378 227 67 03 • **Bilecik** *Berk* Tel: 0228 212 76 63 • **Bodrum** *Erbim* Tel: 0252 316 88 57 • **Bolu** *Akademi* Tel: 0374 21510 04 • **Burdur** *Burbem* Tel: 0248 233 41 70 • **Bursa** *Data* Tel: 0224 271 39 60-61-62-63 • *Gözde* Tel: 0224 271 15 79-271 67 27 • **Bodrum** *Erbim* Tel: 0252 316 88 57 • **Çanakkale/Gelibolu** *Profesyonel* Tel: 0286 566 41 80, **Ayvacık** *Can* Tel: 0224 271 39 60 • **Çorum** *Alpdata* Tel: 0364 225 27 28 • **Denizli** *Active* Tel: 0258 263 16 85 • **Diyarbakır** *Orjin* Tel: 0412 223 47 18, *Bilişim* Tel: 0412 223 75 66 • **Elazığ** *Biltem* Tel: 0424 212 88 78 • **Erzurum** *Ernema* Tel: 0442 235 11 58 • **Eskişehir** *Star Bilg.* Tel: 0222 226 61 73 • **G.Antep** *FX Copm* Tel: 0342 321 94 17 • **Hatay** *Birecik* Tel: 0326 212 38 99 • **İskenderun** *Biltek* Tel: 0326 613 98 09 • **İzmir/Alsancak** *Asaş Bilgi İşlem A.Ş.* Tel: 0232 422 18 66/463 37 94, *Munlak* Tel: 0232 464 28 72/464 36 91 • **Basmane** *Ege Özbil* Tel: 0232 422 18 66 • **Bornova** *Fabim* Tel: 0232 342 34 34/532 623 44 22 • **Karşıyaka** *ELK-BİL Cihaz Mak. Don. Yaz. Ltd.* Tel: 0232 368 36 68 • **Karşıyaka** *Saybim* Tel: 0232 364 37 80/0532 622 81 47 • **Mektupçu** *Ege Mikro* Tel: 0232 464 28 72 • **İzmit** *Atak Bilgisayar* Tel: 0262 323 18 37 • **Gebze** *Savbim* Tel: 0262 643 82 72 • **Kahramanmaraş** *Nötron Bilgisayar* Tel: 0344 225 39 50 • **Kastamonu** *SMS* Tel: 0366 214 92 43 • **Kayseri** *Proton* Tel: 0352 222 74 33 • **Karabük** *Sistem* Tel: 0370 413 08 82 • **Kars** *İL-KE İletişim* Tel: 0474 212 31 10 • **Kırıkkale** *Mavi* Tel: 0318-225 25 07 • **Kırklareli** *Defne Bilgisayar* Tel: 0288 212 03 14, *RGB Computer* Tel: 0288 412 44 06 • **Kırşehir** *Alfa* Tel: 0386 213 91 03 • **Konya** *Atlas* Tel: 0332 352 91 35 • **Kütahya** *Bilçag* Tel: 0274 216 88 34 • **Malatya** *KOK Bilgisayar* Tel: 0422 321 66 91 • **Manisa** *Venüs* Tel: 0236 238 10 58 • **Mardin/Nusaybin** *Nucom* Tel: 0482 415 83 83 • **Marmaris** *Alesta* Tel: 0252 0252 413 36 33 • **Mersin** *Sıla* Tel: 0324 238 45 33 • **Muğla** *Beta* Tel: 0252 214 69 33 • **Nevşehir** *Alfa* Tel: 0384 213 34 37, *Aycom* Tel: 0384 214 28 18 • **Niğde** *Nicom* Tel: 0388 233 08 54 • **Ordu** *Pro-Bil* Tel: 0452 223 3195, **Osmaniye** *Özgür* Tel: 0328 813 75 65 • **Rize** *Varol* Tel: 0464 214 2863 • **Sakarya** *BD* Tel: 0264 277 63 37 • **Sivas** *Özsoft* Tel: 0346 225 29 47 • **Ş.Urfa** *Geka* Tel: 0414 313 10 62 • **Şırnak** *Erak* Tel: 0486 616 39 54 • **Tekirdağ** *Milenyum* Tel: 0282 261 12 29 • **Çerkezköy** *Bilcom Bilgisayar* Tel: 0282 726 35 95 • **Çorlu** *Tekkom* Tel: 0282 652 78 04-4 hat • **Uşak** *Process Bilgisayar* Tel: 0276 227 08 06 • **Yalova** *Soylu Bilgisayar* Tel: 0226 811 37 59 • **Yozgat** *Yıldız* Tel: 0354 212 15 59 • **Zonguldak** *Bilmer* Tel: 0372 253 51 84 •

MEDIAK

T L E R G R U B U K U R U L U Ş U D U R

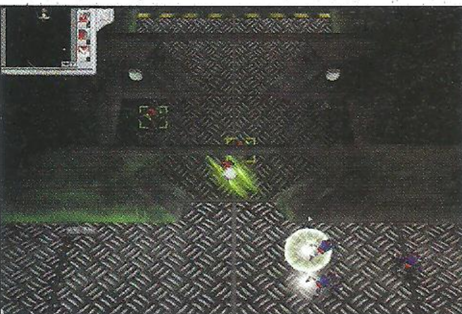
Machines

TÜRÜ: Real-time strateji **ÜRETİCİ:** Charybdis **YAYINCI:** Acclaim, 516-759-7800, *www.acclaim.net* **GEREKENLER:** Pentium 200; 32MB RAM; 150MB hard disk alana; 4X CD-ROM sürücüsü; Windows 95/98; Direct3D uyumlu ekran kartı; DirectX-uyumlu ses kartı; Mouse **ÖNERİLEN:** Pentium 266; 64MB RAM **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** : Modem; Seri bağlantı; Ücretsiz Internet oyunu: MSN Gaming Zone; Maksimum oyuncu sayısı: 8

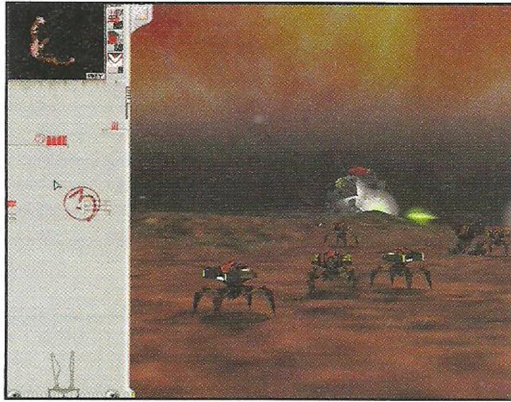
Machines realtime türünde bir devrim yaratamayabilir; ama oldukça iyi bir fiyata gayet zevkli bir oyun.

Oldukça ukalaca bir sorudur, ama ilk kez realtime strateji oynayan bütün oyuncuları aklından kesinlikle geçmiştir: Bir silah fabrikasında, tankla birlikte onu kullanacak adamı da nasıl üretebilirler ki? Ancak *Machines*'de kafanızı böyle sorular meşgul etmeyecek; çünkü ortalıkta "birlikleriniz" diye bir şey yok. Aslına bakarsanız ortalıkta insan bile yok. Gelecekte geçen bu savaşın tarafları, tamamen sibernetik iki toplum. İkisi de diğerinin kendi otoritesi altına girmesini istiyor. Doğal olarak iki taraf da bunu reddedince makinelerin varabildiği tek sonuç, rakiplerinin bir "arızası" olduğu ve etkisiz hale getirilmesi gerektiği oluyor. Yani birbirlerinin metal kafalarını ezmek için ölümüne bir savaşa tutuşmanın kibarcası...

Tamamen robotlar üzerine kurulu bu senaryo, son derece klişe olan realtime hikayelerinden biraz farklılık gösteriyor, ancak *Machines*'in değişik sayılabilecek neredeyse tek yanı bu. Oyunda geri kalan hemen her şey (araştırma, üretim, güç kaynakları), realtime strateji tasarımının herkesçe kabul edilen kurallarına harfiyen uyuyor. Yer seviyesindeki bir görünüm ve istenildiği gibi değiştirilip döndürülebilen kamera açıları gibi yeni kavramlar oyuna pek bir şey katmamış. Ne var ki *Machines*, birçok RTS oyununu mahveden aksaklıklardan kaçınmayı çok iyi bir şekilde becermiş.



Düşman birimler, kendilerini ölümün kucağına atmak gibi garip bir eğilime sahipler.



Yer seviyesindeki görünüme haritanın herhangi bir yerinden erişebilirsiniz; ancak birimlerinizi kontrol etmek için ideal bir görünüm olduğunu söyleyemezsiniz.

Düşman üslerine yapılan bazı baskın saldırıların dışında *Machines*'deki savaşlar render edilmiş geniş alanlarda geçiyor, bunların da iyi ve kötü yanları var. Üç boyutlu nesneler ve yerşekilleri göze hoş görünüyor; ancak ekranın çok ağır kayması ve görüş menzilinin sınırlı oluşuna alışmak için zaman lazım, özellikle de geniş bir üssü kontrol etmeye çalışıyorsanız... Oyunun binlerce kısayol tuşunda ve sabit kamera açılarında ustalaştığınızda, hayati binalara ve önemli birimlere neredeyse makineler kadar hızlı bir şekilde ulaşmanız işten bile değil. Ayrıca üretim menüleriyle de aranızın iyi olması gerekiyor, iki düşman birimi arasında ayrım yapmanızı sağlayacak tek şey taşıdıkları silahlar olabilir. Üstelik bazı binalar, ilk bakışta kolayca tanımlamak için birbirlerine biraz fazla benziyorlar. Yer seviyesinden görünüm ilginç gelebilir. Ancak birimlerin kontrolü yönünden çok da yararlı değil; çünkü savaş alanını yeteri kadar göremiyorsunuz. Tek birimden ve birinci şahıstan bir görüş perspektifi var (*Battlezone* gibi); ama bu pek işinize yaramıyor, stratejik komutları oradan vermeniz mümkün değil (*Battlezone*'da mümkündü).

Üretimin rutin işlerine alıştıktan ve savaş birimleri üretmeye başladıktan sonra *Machines*'in araçlarınız üzerinde oldukça fazla kontrol sağladığını görerek çok memnun olacaksınız. Açılan bir menü sayesinde belli bir sınıftaki (savaş, inşaat, araştırma vs.) bütün birimleri ya da bu sınıfların alt gruplarını çabucak seçebilirsiniz. Mesela Aggressor listesinden bütün Grunt'ları, bütün Knight'ları vs. seçmeniz mümkün. Bunu klasik birim gruplama işlemleri ve haritayı seçilen birime odaklama işiyle birleştirince, kuvvetlerinizi çekip çevirmek için çok güçlü bir sistem elde ediyorsunuz. Güzel bir ayrıntı da silah gücünüzü maksimuma çıkarmak için yerşekillerinden faydalanabilmeniz. Mesela bir kraterin içindeki birimler kraterin kenarına doğru çıkarken düşmanı temizleyebilirler; ancak birimlerin yüksekliklerinin görünürlüklerini etkilememesi çok garip.

Tabii ki her şey planlandığı gibi düzgün işleyemez. İnşaat sürelerinin çok uzun olması yüzünden, harekete geçmeleri için makinelere bağırıp çağırmaya başlamanız an meselesi. Hatta bu aletlerin savaş sırasında ne kadar yavaş hareket ettiklerini gördüğünüzde çığlıklarınız daha da artabilir. Birçok realtime strateji oyununda yol bulma çok sorunludur. *Machines*'da bu unsur diğer rakiplerinden daha fazla sinir bozucu olmasa bile yine de üssünüzdeki karmaşık trafiğin içinden çıkmak ya da yanlış yerlere giden birimleri bulup düzeltmek çok sıkıcı. Ayrıca bazı şeylerin otomatik olarak yapılması daha güzel olurdu. Örneğin nakliye birimleri harekete hemen geçmeliler ve bir inşaat birimini seçince karşımıza inşaat menüsü çıkmalı vs.

Machines, multi-player oyunlar için bütün bağlantıları destekliyor; ayrıca MSN Gaming Zone sayesinde kendinize rakip bulmanız da zor olmayacak (tabii yeteri kadar insan bu oyunu satın alırsa). En kalabalık saatlerde bile online oynamak için kendine arkadaş arayan yalnızca birkaç *Machines* sahibine rastlayabildim; ama Zone'da desteklenmeye başlayalı yalnızca birkaç gün olmuştu. Eğer bir oyuna girmeyi başarabilirseniz, gecikmelere karşı şaşırtıcı derecede sağlam olduğunu ve olayı heyecanlı tutmak için bir sürü güzel haritayla seçeneğin bulunduğunu göreceksiniz.

Machines, realtime türünü öyle derinden sarsacak bir oyun falan değil; ama kimse bir oyunun zevkli olması için illa özgün olması gerektiğini söylemedi. Piyasada şu anda fazla seçenek olmadığını ve oyunun fiyatının 30 doların altında olduğunu düşününce RTS hayranlarına tavsiye etmemek oldukça zor.

PC GAMER SON KARAR

72%

ARTILAR: Gerçekçi üç boyutlu nesneler ve yerşekilleri; kullanımı kolay ve etkili arayüz.

EKSİLER: Kullanışsız üs yönetimi; dost birimlerin ortalama sayılabilecek yol bulma yetenekleri; inşaatların yavaşlığı.

SONUÇ: *Machines*, birbirinin kopyası oyunların da bazen değerli olabileceğinin bir kanıtı.

Commandos: Beyond the Call of Duty

TÜRÜ: Simulasyon **ÜRETİCİ**: OpenBook 9003 **YAYINCI**: Sega, (800) 872-7342, *www.segapc.com* **GEREKENLER**: Windows 95; Pentium 90; 16MB RAM; 2X CD-ROM sürücüsü; 50MB hard disk alanı **ÖNERİLEN**: Pentium II 233; ses kartı **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ**: Yok

Commandos'un devamını saatlerce oynayabilirsiniz. Tabii masanızı yumruklayıp lanetler yağdırmayı oynamak sayıyorsanız...

Commandos'un devamını oynarken cesur bir komandonun bir Alman askeri tarafından yere serilişini yaklaşık yüzüncü kez gördükten sonra oyun tarihinde hiçbir zaman bu kadar az görevin sinirimi bu kadar fazla bozmadığına karar verdim. Pekala, söylediklerim biraz abartılı gelebilir; ama bu lafların aklımdan geçmesi en sabırlı oyuncuların bile *Commandos: Beyond the Call of Duty*' den ne beklemeleri gerektiğinin bir göstergesi olabilir.

Beyond the Call, bir önceki oyuna çok benziyor. Her birinin özel yetenekleri, silahları ve malzemeleri olan bir grup Müttefik komandoyu kontrol ediyor ve İkinci Dünya Savaşı sırasında düşman üslerine birtakım görevler düzenliyorsunuz. Mesela The Green Beret düşmanlara yumruk atıp kendisini kumun ya da karın altında saklayabiliyor; Marine dalış malzemeleri taşıyor, sessiz ve ölümcül bir çeşit zıpkın kullanıyor; Sniper uzun menzilden düşmanları vurabiliyor; Driver da makineli tüfek taşıyor ve düşman araçlarını kullanabiliyor.

Ama bu yeni oyun, ilkiyle tamamen aynı da değil. Yeni yetenekler ve silahlar arasında yumruk, sopa, Jerry'leri etkisiz kılmak için kloroform, kendini kaybetmiş askerleri yakalamak ve istediklerinizi yaptırmak için kelepçeler, muhafızların dikkatini dağıtmak için oraya buraya atacağınız sigara paketleri ve taşlar, ajanınızı düşman kılığına sokmak için bir giysi askısı... Ayrıca iki yeni ajan da bulacaksınız, Yugoslav bir partizan ve Hollanda direniş birliklerinden bir bayan eleman (ancak ikisi de tek birer görevde ortaya çıkıyorlar).

Senaryo sayısının nispeten az olması (sekiz tane), bunun bir eklenti diski gibi görünmesine yol açıyor; ama Eidos kurnaz bir hareketle Beyond the Call of Duty'yi ayrı olarak piyasaya sürmüş, böylece acemiler bunu oynayabilmek için ilk oyunu satın almak zorunda kalmıyorlar. Ayrıca bu sekiz görevi tamamlamak için oldukça fazla zaman harcayabilirsiniz, ne yazık ki bu zamanın büyük bir bölümü aynı şeyleri tekrar tekrar yaparak ve ne zaman hangi hareketi yapmanız gerektiğini ve bunu nasıl yapacağınızı anlamaya çalışarak geçecek. Realtime strateji kılığına girmiş bir bilmece oyunu sanki...

Bir salda dört komandoyla başlayan ilk görevi ele alalım. Marine limana yüzüp birkaç muhafızı haklarken diğer üçü bekliyorlar, ama bunu becerince geri kalan üç adamın Marine olmadan bir botu hareket ettiremediklerini görüyorsunuz. Geri dönüp onları alması gerekiyor. Senaryoda ilerledikçe aklınıza başka sorular takılmaya başlıyor: Neden içlerinden yalnızca bir tanesi ölmüş birini taşıyabiliyor? Neden hepsinde bıçak yok? Etrafta düzinelerce düşman varken Sniper neden yalnızca altı mermi taşıyabiliyor?



Şu Almanların bir dakika önce bir muhafızın durduğu yerde artık bir kan gölü olduğunu fark etmemeleri size de garip geliyor mu, yoksa yalnızca ben mi farkına varıyorum?

Oldukça fazla (ama değiştirilemeyen) kısayol tuşunun olmasına rağmen silahlar ve komutlar arasında hızlıca geçiş yapmak hem çok ağır, hem de kafa karıştırıcı. Bir askeri haritada bir noktaya gönderip sonra kendi haline bırakırsanız, onu bir duvarın dibinde ya da akıntıya karşı kürek çekerken bulabilirsiniz; çünkü o nokta varacağı yerle arasındaki düz çizginin üzerine denk gelmiştir. Hareket eden bir düşmana bıçakla ya da sopayla çift tıklayın sonra da komandonuz düşmanın yanına gidince onu temizlemek yerine öylece beklemeye başladığında ağzınız açık kalsın.



Buradaki gibi görüş alanı işaretleri, Alman askerlerinin belli bir anda görebildikleri bölgeleri gösteriyor.

Ancak *Beyond the Call*'daki bilmecelerin tasarımındaki asıl sorun, düşman birliklerinin kusursuz çalışması ve yürürken görebildikleri alanlar. Fark edilmeden ilerlemeniz için fırsatı çok iyi kollamalı ve tam zamanında hamle yapmalısınız. Eğer beceremezseniz tekrar yükleyip yeniden deneyeceksiniz, becerirseniz de bir adım ileride benzer bir durumda yine beklemeye başlayacaksınız. Arayüzle uğraşmak insanı yeterince bezdirmiyormuş gibi bir de böyle hareketsiz beklemelerle karşılaşmak kısa sürede sinirlerimi tepeme fırlattı.

Yavaş tempolu ve zorlu bir oyuna karşı değilim; ama orijinal *Commandos*' un hayranları bile oyunun devamının niçin böylesine zor olduğunu anlamakta güçlük çekecekler. Aşırı derecede sabırlı oyuncular, oyundaki hassaslığın ve bilmecelerin karışımından hoşlanabilirler; ancak diğer oyuncular uzak durmalı.

PC GAMER SON KARAR

56%

ARTILAR: Gerçek tarihten esinlenen senaryolar oldukça sıkı; bilmeceler zorlayıcı.

EKSİLER: Hantal arayüz; kötü bilmece tasarımları; birimlerdeki aptalca kısıtlamalar.

SONUÇ: Bu yeni görevler, yalnızca en sabırlı bilgisayar oyuncularına göre.

Battle of Britain

TÜRÜ: Strateji **ÜRETİCİ:** Talonsoft **YAYINCI:** Talonsoft, (410) 933-9191, *www.talonsoft.com* **GEREKENLER:** Windows 95/98; 4X CD-ROM sürücüsü; Pentium 133; 32MB RAM **ÖNERİLEN:** Pentium II 233; 64MB RAM; 8X CD-ROM sürücüsü **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Play-by-E-mail; Maksimum oyuncu sayısı: 2

Talonsoft'un en son oyunu, şu meşhur hava savaşı senaryosunun en iyi stratejik simulasyonu. Ancak herkese göre değil.

1940 yılının yaz ayı, şöyle sıkı bir bilgisayar simulasyonuna konu olmak için uzun zamandır bekliyordu. Sayıca her zaman zayıf kalan RAF pilotları, gökyüzündeki muazzam bir yıpratma savaşında Alman Luftwaffe'ye kafa tutarak bir mucizeyi gerçekleştirmişlerdi. Bütün askeri tarih boyunca böyle bir şey olmamıştı: Bir devlet diğer bir devletin direncini sadece ve sadece hava kuvvetlerinin kullanılması yoluyla kırmaya teşebbüs etmemişti.

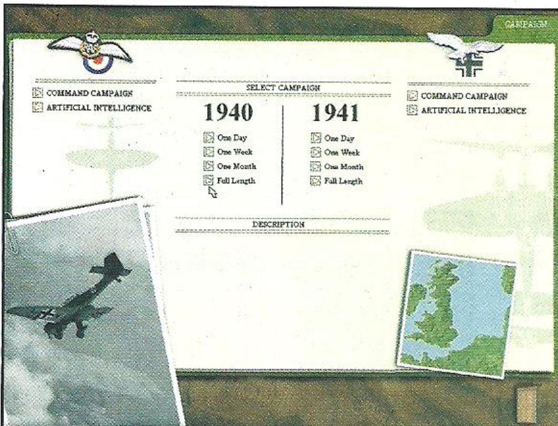
İngiltere Savaşı'nın stratejik unsurlarıyla ilgili birkaç masaüstü oyunu vardır; ayrıca 1989'de piyasaya çıkan ve kuru bir oyun olmaktan ileri gidemeyen bir bilgisayar oyunu da mevcut (bu oyunu kısa ömürlü Deadly Games şirketi hazırlamıştı). Emektar tasarımcılar Gary Grigsby ve Keith Brors bu sefer zengin, derin ve zevkli bir simulasyon yaratmış ve 1940'taki o tarihi savaşı aslına uygun şekilde yeniden canlandırarak size 1941'de geçen hayali bir senaryoda oynama imkanı vermişler (iki tarafta da daha çok ve gelişmiş uçakların, daha iyi radarların olduğu bir ortam).

1940 Alman senaryosunu oynamaya, Operation Allied Force'un başlamasından iki gün sonra başladım ve şunu söyleyeyim, tarihi paralellik karşısında resmen ürperdim. Eğer radar tesislerini, birinci öncelikli hava alanlarını ve elektrik güç jeneratörlerini hedef alırlarsa Almanların kazanmaları mümkün. Aynı şekilde eğer kaynaklarını dikkatli kullanır ve uçaksavar savunma silahlarını sakin yerlerden en yüksek tehdit altındaki yerlere taşıdıkları takdirde İngilizler de savaşı kazanabilirler.

Hangi tarafı seçerseniz seçin, oyun her biri birkaç aşamaya bölünmüş olan bir günlük sıralar şeklinde oynanıyor. İngiliz tarafında birliklerinizin yerini değiştirebildiğiniz, hasar gören birimlerin yerine yenilerini koyabildiğiniz ve AA silahlarıyla barikatları yerleştirebildiğiniz bir Movement Phase var. Sonra da radara ve yakaladığınız telsiz işaretlerine dayanarak Alman tehdidinin boyutunu tahmin etmeye çalışıp kuvvetlerinizi buna göre hazırladığınız Reaction Phase geliyor.

Üç boyutlu uçak ikonları oldukça ayrıntılı; ancak aynı ekranda bunlardan 30 veya daha fazla bulunursa ciddi kesiklikler oluşabiliyor.

Alman tarafında ise Raid Planning Phase ve Reaction Phase var, saldırılarınızı buradan izleyebiliyorsunuz. Son olarak bir Intelligence Briefing alıyorsunuz, burada tahmin edilen hasar ve RAF kayıpları gösteriliyor. Hedeflerinizin fotoğraflarını çekmek için iyi zamanlanmış keşif uçuşları düzenleyerek bu bilgilerin doğruluğunu artırmak size bağlı.



Tarihi senaryoya ek olarak *Battle of Britain*'da 1941 senesinde geçen hayali bir senaryo da bulunuyor, bu senaryoda iki taraf da daha iyi donanımlı.

Oyunun büyük bir kısmı, Batı Avrupa ve İngiltere'nin büyütülebilir bir haritası üzerinde geçiyor. Anlaşılması kolay ikonlar radarları, fabrikaları, askeri alanları, limanları, havaalanlarını ve güç kaynaklarını temsil ediyorlar. Bulut örtüsü çok gerçekçi bir şekilde hareket ediyor (bulutlar, sisteminiz bütün o minik 3D uçakları göstermekte zorlanırsa rahatlatmak için konmuş). Uçaksavar ateşi ve bombaların patlaması güzel yapılmış; ayrıca uçaklar da oldukça ayrıntılı (yine de default zaman ayarlarıyla biraz kesikli, isterseniz hızlandırabilirsiniz). Ekrana çıkan video klipler (bunlar da seçimlik) sunuma biraz renk katıyor, ses efektleri de gayet güzel.

Gary Grigsby, oyunlarında hesap tablosu gibi arayüzler kullanmasıyla tanınır, *Battle of Britain*'da da bu yolu seçmiş. Yüzeyde görünenlerin altında son derece derin bir veri okyanusu yatıyor. Bu kadar çok bilgiyi bir arada görmek güzel olsa da, bu verilerden bazıları yalnızca konmuş olmak için konmuş. Mesela oyundaki herbir uçağın silah istatistiklerini gösteren sayfalar dolusu bilgi var; ancak bunlara başvurmanız gerekeceğinden şüpheliyim. İngilizler tarafında oynayan acemi bir oyuncu, Messerschmidt'lerle savaşmak için zayıf silahları olan Bristol Blenheim'ları gönderme hatasına düşebilir; ama böyle bir hatayı bir defadan fazla yapmayacaktır.

Senaryoların başlangıç aşamalarını ayarlamak yaklaşık yarım saatinizi alabilir, oyunun derinliğini ve hassaslığını çok beğenmeme rağmen bu işten çok geçmeden sıkılmaya başladığımı söyleyebilirim. Senaryo, çok geçmeden bezdirici bir hal alabiliyor ve yalnızca bitirip oyuna geçmek istediğiniz için saçma sapan ayarlar yapıp başınızdan atabiliyorsunuz.

Tasarım unsurları arasında da garip olanlara rastlanıyor: En sinir bozucu olanı Almanların RAF üslerine yaptığı saldırılarda hiçbir uçak yok edilemiyor, sadece hasar alıyor. Bu yüzden, Luftwaffe oyuncuları saldırıları ne kadar kurnazca planlarlarsa planlasınlar, birlikleri baskın yaparak vurmaya çalışmaları bile anlamını yitiriyor; çünkü hasar alan uçaklar birkaç gün içinde tamir edilebiliyor. Ne kadar uğraştıysam da bunun mantığını çözemedim.

Bu simulasyonun derinliği ve hassaslığı alkışı hak ediyor; ancak yalnızca İkinci Dünya Savaşı'yla ciddi olarak ilgileniyorsanız oynamanızı tavsiye ediyoruz. Aksi takdirde, birçok kişiye çok ağır gelebilecek bir oyun.

PC GAMER SON KARAR

70%

ARTILAR: Tarihi doğruluk; stratejiler derin ve oldukça ayrıntılı.

EKSİLER: Bütün o ayrıntılar oyunun kendi ağırlığı altında ezilmesine neden oluyor.

SONUÇ: Konuyla yakından ilgilenen oyuncuları memnun edecek bir oyun.

Yoot Tower

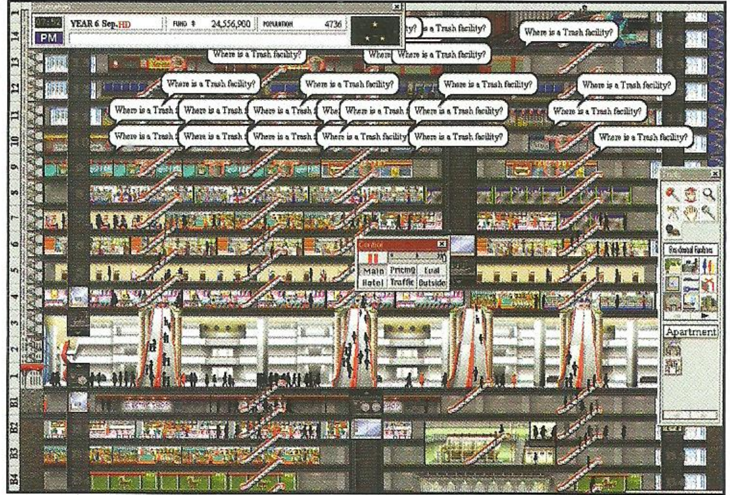
TÜRÜ: Simulasyon **ÜRETİCİ:** OpenBook 9003 **YAYINCI:** Sega, (800) 872-7342, *www.segapc.com* **GEREKENLER:** Windows 95; Pentium 90; 16MB RAM; 2X CD-ROM sürücüsü; 50MB hard disk alanı **ÖNERİLEN:** Pentium II 233; ses kartı **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Yok

Yoot Tower, aşırı simulasyon tutkunlarına oldukça zevkli anlar yaşatabilir.

Japon oyunlarında, Japonca'dan yapılan iğrenç çevirilerden daha komik bir şey bulamazsınız. Yıllar boyunca konsol oyuncuları "A winner is you", "The truck have started to move" ve "New costume get!" gibi laflara katıla katıla gülmüşlerdir. PC oyuncuları ise bu tür şeylerden biraz uzak durabilmişlerdi; çünkü PC oyunlarının geliştirme aşaması çoğunlukla Amerika'da geçer. Ancak zaman zaman Japonların hazırladığı ve çevirmenlerin düzeltmeyi tamamen es geçtiği oyunlarla da karşılaşıyoruz. Bunlara son örnek de *Yoot Tower*.

Yoot Tower, aslında Maxis'in *Sim Tower*'ının devamı. İki oyun da Yutaka Saito tarafından tasarlanmış (zaten onun için adı Yoot). Ama *Yoot Tower*'ı beş sene önceki *Sim Tower*'dan farklı kılan şeyin ne olduğunu anlamak oldukça güç, neredeyse aynı iki oyun. *Yoot Tower*'da gelişmek için dünyanın üç değişik bölgesini seçebiliyorsunuz: Tokyo, Waikiki ve Kegon Falls. Her bölgede başarıya ulaşmak için farklı bir strateji gerekiyor, mesela Waikiki'de otel işlerine ağırlık vermeli, Tokyo'da ise bir sürü mağaza kurmalısınız. Lobiyi kurmayı bitirdikten sonra kulenizi taşıma sistemleri ve bakım tesisleriyle doldurmaya başlayabilirsiniz. Ne yaparsanız yapın, sakın tuvaletleri kurmayı unutmayın.

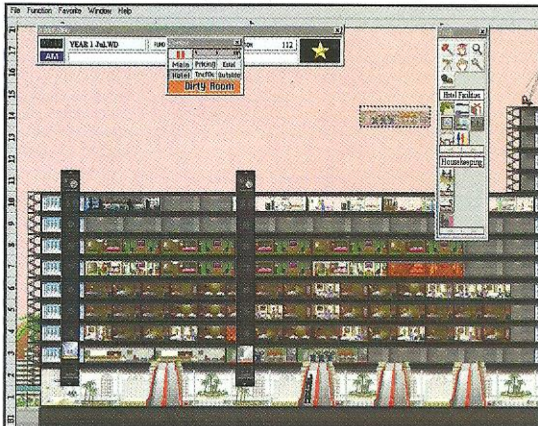
Oyun ilerledikçe binanızı kullanan ve etrafta dolaşan insanların küçük silüetlerini göreceksiniz, bunlar da size yoğun trafikli bölgeleri analiz edip geliştirme imkanı sağlayacak. Ayrıca binanızın durumunu, ziyaretçilerin beğeni oranını ve fiyat seviyelerini gösteren bir pencereyi de ekrana getirmeniz mümkün.



Eğer binanızın herhangi bir şeyi eksikse, insanların bunu size duyuracağından emin olabilirsiniz. Buradaki insanlar galiba çöp tesisi istiyorlar!

Binanız geliştikçe ve siz daha fazla gelir elde ettikçe, dükkanlarınıza ünlü insanlar gelip alışveriş yapacaklar. Eğer dükkana ulaşım kolay değilse şikayet edip gidecekler; ama dükkan alt katlardan birindeyse size iltifatlar yağdıracaklar, size de altın bir yıldız kazanacaksınız. Bunun yardımıyla yeni dükkanlar ve servisler açabileceksiniz. Bazen bu olaylar sapıtabiliyor, mesela "Gill Bates" binamın sekizinci bodrum katındaki elektronik mağazasına gitti (birinci kattaki dururken) sonra da mağazanın yerinin elverişsiz olmasından yakınmaya başladı. Ah şu ukala milyarderler! Oyundaki diğer aksaklıklar da merdivenlerin, asansörlerin ve yürüyen merdivenlerin yerleşiminin (ve ayrıca bunları kullanan insanların tahmin edilemeyen davranışlarının) çok karmaşık olmasından kaynaklanıyor.

Yoot Tower'ın biraz yerelleştirilmesi için hiç çaba harcanmadığı açıkça belli oluyor. Orange Julius gibi lisanslı zincirler kurabilmenize rağmen, restoranların birçoğu suşi barları, soba dükkanları ve makarna tezgahlarından ibaret. Listen simgesini çeşitli insanların üzerinde gezdirip ihtiyaçlarını öğrenmeye kalktığınızda ise "I want to eat the potato" ya da "I'm going to play *Yoot Tower*" gibi gerçeküstü cümleler duyuyorsunuz. Daha da sinir bozucu olarak oyundaki yazılar ya kısaltılmış ya da tamamen çıkarılmış.



Waikiki'deyken, otel ve odalarınız için daha güzel yerler ayırmanız yerinde olur. Dirty Room'a dikkat edin.

Tabii ki para her zamanki gibi büyük bir sorun. Binanızı genişletmek için yeterli geliri elde edebilmek çoğu zaman hiç de kolay olmuyor. Akıllılık yapıp oyunu gece boyunca açık bırakmayı deneyebilirsiniz, büyük ihtimalle sabaha kadar hesabınızda birkaç milyon dolar birikir. Ancak bu arada çıkabilecek bir yangınla, doğal afetle ya da "I set explosives in the building to go off!" diyen dilbilgisi özürlü bir teröristle de karşılaşabilirsiniz.

Yoot Tower'ın grafikleri, tarihin akış sırasına pek uymuyor. Sanki beş sene önceki bir Macintosh oyunu oynarmış gibi hissediyorsunuz (aslında yalan da sayılmaz). Üstelik görüntülerin nispeten basit olmasına rağmen *Yoot Tower* sisteminizi yiyip bitirebiliyor. Kurduğum bina 70 kata ulaştığında 400MHz Pentium II sistemim yavaşlamaya başladı; ayrıca etrafta çok olay olduğu zaman da birkaç çökme yaşadım.

Peki oyun eğlenceli mi? Zaman zaman evet, ama *SimTower* türü oyunlarda bir sonraki basamağı temsil edemez. Mesela tamamen 3D olarak bir bina kurup sonra kurduğum şeyi bütün ayrıntılarıyla inceleyip geliştirebileceğim bir devam oyunu isterdim. Ne yazık ki *Yoot Tower*, önceki oyunun allanıp pullanmış bir versiyonu olmaktan öteye gidemiyor. Aradan bu kadar zaman geçtikten sonra bu kadarcıkla yetinmemiz imkansız.

PC GAMER SON KARAR

56%

ARTILAR: *Sim Tower*'ın bina kurmadaki bütün zevkini olduğu gibi taşıyor.

EKSİLER: Antika grafikler; eski oynanış tarzı; Japonca'dan çok kötü çeviriler.

SONUÇ: Yeni *SimTower* bu mu şimdi? İyi bir oyun istiyorsanız başka bir şey satın alın.

Oyunlar değil donanımlar boğuyor yüreğini; nedir bu çektirdikleri eziyet? Hangi dostun bu elini sıkıca kavrayıp seni karanlıklardan çıkaran...

Donanım

Ve sonunda yapacaklarını yaptılar. Aylardır daha yeni bir kartın açlığıyla kıvranan ofisimizi TNT2 yağmuruna tutular. Bizde bütün bu açlığımızla bu harika kartların üzerine atladık ve başladık testlere. Günlerce süren çalışmalarımız sonunda kendimizi uykusuz şiş gözlerle şu soruyu sorarken bulduk "ben kimim?". Belki bu sizlerbunun zorluğunu ilk bakışta farkedemiyebilirsiniz. Ama aynı Crusher demosunu aynı gün üst üste 30 kere izlemek bizim gibi *Quake II* hastaları için bile inanılmaz bir eziyet. Ama olsun, biz sizler için herşeyi yapmaya ve *PC Gamer*'ı 3D hızlandırıcılar konusunda Türkiye'nin bir numaralı kaynağı yapmaya kararlıyız (zaten öyle değilmiyiz?).

Ama tüm bu TNT2 çılgınlığının yanında diğer türden güzellikleri de unutmadık. Bu ayın hoş bir güzelliği de ilk USB modemleri inceleme fırsatımızın olması. Her geçen gün yaygınlaşan USB, kısa sürede External modemler için en çok kullanılan veri yolu olmaya aday.

Bu ayki sayımızda sizler için çeşitli tam 16 yeni ürün inceledik. Öyleyse sayfaları birbir çevirmeye başlayabilirsiniz.

Donanım nasıl değerlendirildi?

Çoktandır en büyük teknolojinin bile oynamayı sevdiğiniz oyunu geliştiremediği sürece anlamsız olduğunu biliyorsunuz. Bizim incelemelerimiz pratik kullanım üzerine yoğunlaşıyor; ancak karşılaştırmak için bir rakam verilmesi gerektiğinde hardware çılgını kardeş yayın *boot*'un (artık ismi *Maksimum PC*) geliştirdiği benchmark araçlarını kullanıyoruz. Özenli testlerimiz arasında ve bootMark'lar ile hangi aygıtların işe yaradığı ve hangilerinin fos çıktığını açıklayacağız.



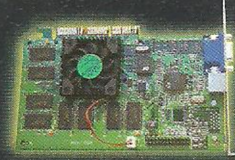
PC Gamer Editör'ün Seçimi Ödülleri

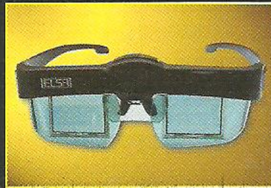
Her ay Editör'ün Seçimi ödülleri için test ettiğimiz çevre birimleri, araçlar, hardware arasından en iyilerini onurlandıracağız. Yani ne zaman *PCG* Editör Seçimi logosunu bir hardware üzerinde görürseniz, onun en iyilerden biri olduğundan emin olabilirsiniz.

İçindekiler

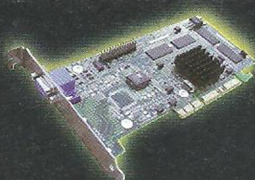
Haberler, İlk İzlenimler, Trendler

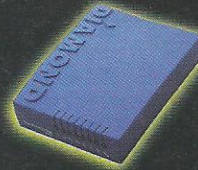
İncelemeler

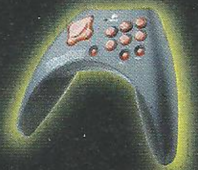
















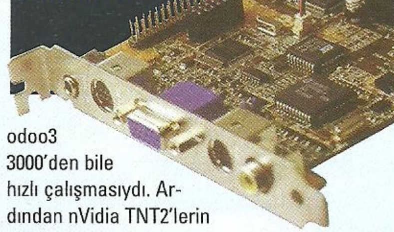
TNT2 mi TNT2 Ultra mı

■ nVidia'nın Riva serisinden son çipseti piyasayı karıştırdı.

Nihayet heyecanlı bir bekleyişin ardından TNT2'ler rafları doldurmaya başladı. Eski dostlarımız Viper, 3D Blaster, Erazor, Dynamite ve diğerlerine tekrar kavuştuk. 3dfx'in hışmına uğrayan Velocity hariç... Ama bu kez piyasa oldukça karışık. nVidia'nın geçtiğimiz aylar içerisinde TNT2'lerin Ultra modellerinin olacağını açıklamasının ardından piyasaya çıkan kartlar arasında ciddi farklar meydana geldi. İlk defa bir çip için bu kadar farklı alternatife sahibiz. Ancak bu bir yandan da kullanıcıların kafasını karıştırabilecek bir çeşitlilik. Bu yüzden en başından itibaren TNT2'lerin gelişimini ve onu Ultra yapan etkenleri araştırdık.

Gerçi bu hikayeyi çok dinlediniz; ama olayların öncesini bilmeyenler için tekrarlayacağız. Her şey nVidia'nın geçen sene TNT işlemcisini tanıtmasıyla başladı. Piyasa 0.25mikron teknolojisine sahip 125MHz çekirdek hızında bu harika işlemci ile çalkalandı. Ancak ilk TNT kartlar piyasaya çıkmadan kısa bir süre önce nVidia maliyet problemleri yüzünden kartın 0.35mikron teknolojisinde ve 90MHz çekirdek hızında olacağını açıkladı. Buna rağmen TNT kısa sürede hem teknolojik özellikleri hem de hızı ile piyasada lider konuma geldi. Daha sonra nVidia'nın başta vaat edilen 125MHz'lik işlemcinin bahar aylarında 0.25mikron teknolojisiyle üretileceğini açıklamasıyla piyasa heyecanlı bir bekleyişe geçti.

Uzun bir bekleyişin ardından nVidia yeni işlemcisinin özelliklerini açıkladı. TNT2 adını alan işlemci vaat edilen özelliklerin yanı sıra 32MB RAM, AGP 4X ve tek dönümde bump-mapping gibi ekstra teknolojilerle geliyordu. Bu arada boş durmayan 3dfx dünyanın en büyük kart üreticilerinden STB Systems'i almış ve Voodoo3 serisi işlemcilerini duyurmuştu. Voodoo3 2000'in 143Mhz, Voodoo3 3000'in ise 166MHz çekirdek hızına sahip olacak olması bir anda TNT2'nin geri plana atılmasına yol açtı. Ancak Voodoo3'ler teknolojik yenilikleri destekleme açısından Banshee'nin bir adım önüne geçemiyordu. Bu yüzden derinden kalite mi yoksa hız mı tartışmaları ile birlikte "daha yavaş olsada TNT2 tercih edilmeli" şeklinde bir görüş oluştu. İşte tam bu sırada Diamond Multimedia ortalığı karıştırdı. Bunun sebebi Diamond'ın bir kaç web sitesine yolladığı yeni Viper V770'lerin 175MHz çekirdek hızına sahip olması ve Voodoo3 3000'den bile hızlı çalışmasıydı. Ardından nVidia TNT2'lerin 125MHz ve 175MHz hızında çalışan iki farklı modelinin olacağını ve hızlı olanın TNT2 Ultra olarak anılacağını açıkladı.


ASUS V3800, TNT2 - TNT 2 Ultra farkını anlayabileceğimiz güzel bir örnek.

TNT2 ile TNT2 Ultra arasındaki farklar

TNT2 Ultra'ların 175MHz hızına çıkması Voodoo3 3000'den hızlı olması ve 3dfx'in yıllardan beri süre gelen krallığına son vermesi anlamına geliyordu. Ancak TNT2 ve TNT2 Ultra arasındaki farklar neydi. Hiçbir şey! Sonuçta söz konusu olan iki farklı işlemci değil, aynı işlemci için üretilmiş iki farklı referans tasarımı idi. Öyleyse TNT2 Ultra sadece TNT2'nin overclock edilmiş haliydi. Daha sonra nVidia Ultra'nın hızını 150MHz'e düşürdü. Ancak bu TNT2'nin overclock'u tartışmalarını dindirmedi.

Peki TNT2 nasıl olup da bu kadar kolay %40'lara varan oranlarda overclock edilebiliyor? Bunun ilk sebebi TNT2'lerin ısınma sorunu olmaması. 125MHz hızındaki standart TNT2'ler oldukça küçük ısı gidericilere sahip olmasına rağmen asla tehlikeli derecede ısınmıyor. Oysa TNT işlemciler inanılmaz derecede ısındığından kimi firmalar üzerine bir fan eklemeyi bile uygun görmüştü. Bunun sebebi TNT2'nin 0.25mikron teknolojisinde olması. Ancak TNT2'yi 175MHz'de çalıştırdığınızda bu durum değişiyor ve üzerine bir fan eklenmesi şart oluyor. Benzer teknoloji (0.25mikron) ve hızdaki Voodoo3 3000'de ise bugüne dek gördüğümüz en büyük ısı giderici bulunuyor. Peki aradaki fark bu kadar mı? Elbette ki hayır üzerine bir fan koymak bir TNT2'yi Ultra yapmıyor. Buradaki en önemli sorun işlemciyi hızlandırırken onun hızına yetişebilecek bir RAM desteği sağlayabilmek. Üzerindeki RAM'lerin hızını değiştirmeden bir TNT'yi 183MHz gibi anormal hızlara çıkarsanız bile gözle görülebilir bir performans artışı olmuyor.

RAM RAM RAM...

İşlemcinin çekirdek hızı ile RAM hızı birlikte anılmalı. NVidia'nın 125MHz çekirdek hızındaki TNT2 için öngördüğü RAM hızı 150MHz ve 150MHz hızındaki TNT2 Ultra için öngördüğü RAM hızı 183 MHz. Diamond'ın web sitelerine yolladığı 175MHz'lik Viper V770'ler ise 200MHz'lik RAM'lere sahipti. Yani 125/150MHz, 150/183MHz ve 175/200MHz'lik üç tip TNT2'den söz etmek mümkün.

Peki RAM'lerde, işlemcide olduğu gibi aynı fiziksel yapıya karşın farklı hızlara overclock edilebiliyor mu? Pek değil. Elbette bunu yapmak mümkün; ancak RAM'lerin erişim hızları bu noktada oldukça sınırlayıcı. Ekran kartlarında kullanılan RAM'lerin erişim hızları 5ns ile 7sn arasında değişiyor. Eğer RAM 150MHz hızında çalışacaksa RAM'in en az 7ns veya daha iyiysi 6.5ns erişim hızına sahip olması gerekiyor. Yani ekran kartlarında kullanılan RAM'lerin çoğu standart bir TNT2 için yeterli. Ancak RAM 183MHz hızında çalışacaksa RAM 5.5ns hızında olmalı. Ve 200MHz hızındaki bir RAM'in erişim hızı 5ns'ye kadar inebilmeli. Yoksa sık yaşanan kilitlenmeler kaçınılmaz olacaktır.

Overclock...

Elbette kullanıcıların bu durumda ilk düşüncesi şu olacaktır: nVidia overclock ediyorsa ben neden etmeyeyim. Bu yüzden onları suçlamaya

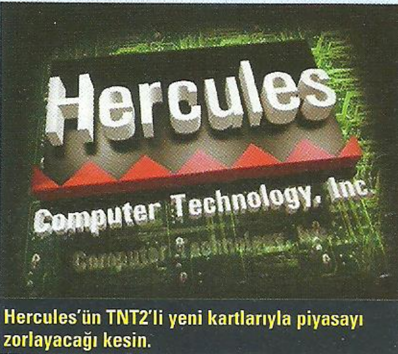
cesaret edecek biri çıkacağını sanmıyorum. Biraz riski ve arasıra yüzünü gösteren kitlenmeleri göze alan her kullanıcı, kartlarının performansını biraz daha artırabilir. Bu yüzden TNT2'nin kısa süre içinde 3D hızlandırıcıların Celeron 300A'sı olacağını söyleyebiliriz. Bir TNT2 Ultra'ya 200$'ın üzerinde bir fiyat vermektense çok daha ucuz olan normal TNT2'lerden birini alıp overclock edebilirler. Elbette RAM kalitesine bağlı olduğundan 175MHz'i zorlamaları biraz zor olacaktır. Ancak 160MHz veya 165MHz hızında normal TNT2'leri çalıştırmak mümkün. Tabii ki dertsiz kullanımı tercih edenler, kartlarının hali hazırda bütün oyunların altından kalkabilecek hızı ile yetinecek. Hele Quake3 veya Max Payne gibi önümüzdeki aylarda piyasaya çıkacak yüksek konfigürasyon isteyen FPS'lere merakınız yoksa overclock'u hiç düşünmeyin bile.

Bu kolay overclock başta kullanıcının yararına gözükebilir. Ancak gerçekte işin karıştığı nokta bu; çünkü herhangi bir kart üreticisi aslında TNT2 konfigürasyonuna sahip kartları TNT2 Ultra hızına göre overclock ederek satabilir. Hadi daha cesur konuşalım, bu tip üreticiler mutlaka çıkacaktır. Elbette yıllardır 3D hızlandırıcı piyasasında olan ve oldukça prestije sahip firmalardan bunu bekleyemeyiz. Ama Tayvan uyruklu adı sanı duyulmamış firmalar bir anda piyasayı yarı fiyatına satılan TNT2 Ultra'lara boğabilir. Ve açıkçası Türkiye pazarı onlar için bulunmaz bir nimet. Oldukça yüksek bir bilinçsiz kullanıcı oranına sahip olan ülkemizde bırakın RAM'lerin hızını, işlemcinin ne olduğuna bile bakmadan 3D kart alıp sonra saçını başını yolan çok kişi var.

Demek ki ekran kartınızı overclock etme şansına bugüne dek olmadığı kadar sahipsiniz. Ancak kartınızı alırken hiç olmadığınız kadar dikkatli olmalısınız. Biz bu konuda size yardımcı olmak için piyasaya çıkan tüm kartları inceleyeceğiz.

Son Durum

Evet, en son nVidia'nın TNT2 Ultra'nın referans hızını 150MHz'e düşürdüğünü söylemiştik. Daha sonra neler oldu? Kart üreticileri Mayıs başında ilk TNT2 kartları piyasaya süreceklerini açıkladılar. Ancak kartlar beklenen zamanda gelemedi, ülkemize biraz daha geç gelmesiyle de bu tarih Haziran ayının ikinci



Hercules'ün TNT2'li yeni kartlarıyla piyasayı zorlayacağı kesin.

yarısı oldu. Gerçi Mayıs ayında Asus ilk TNT2 kartlarını piyasaya sürdü; ama Asus'un kartlarının ilk olarak Türkiye'de piyasaya sürülmüş olması istinai bir durumdu. Bazı firmaların kartları ise halen ülkemize gelmedi. Şimdi sırayla tüm firmaların ne alemde olduğuna bir bakalım.

Diamond Multimedya: Ultra'nın öncülüğünü üstlenerek piyasayı karıştıran Diamond'ı ilk sıraya almakta sakınca görmedik. Diamond, ilk olarak piyasaya TNT2'sini sürdü. Piyasada bulabileceğiniz bu kartı bu ay inceledik. Kısa süre içinde TNT2 Ultra modelini hem *PC Gamer*'ın Donanım sayfalarında hem de raflarda görebileceğiz. Diamond şimdilik nVidia'nın koyduğu kurallara uyuyor görünüyor; ancak kartlar sürücüleri yoluyla kolayca overclock edilebiliyor.

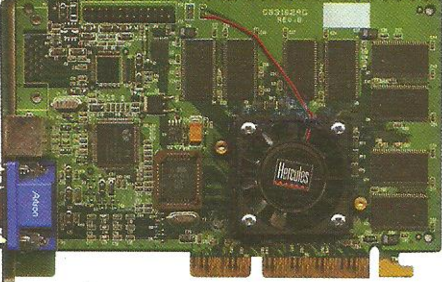
Creative Labs: Creative bize ilk Ultra TNT2'yi yollayan firma oldu. 3D Blaster Ultra ile Creative sıkı oyuncuları vurma niyetinde. Ancak daha hesaplı çözümler için firmanın favorisi TNT2 değil S3'ün Savage4 işlemcisini kullanan 3D Blaster.

ELSA: ELSA tüm bu karmaşa içinde kendi çizgisini korudu. *Erazor II*'ü normal TNT2 formatında ve kaliteden ödün vermeksizin piyasaya sundu. *Erazor II*'ün en önemli özelliği bugüne dek gördüğümüz en kapsamlı ve başarılı Video OUT/Video IN çözümünü sunması. ELSA'nın ViVo olarak adlandırdığı bu sistemin ayrıntılarını gelecek sayımızda bulabilirsiniz. Ayrıca ELSA kısa süre sonra TNT2 Ultra kartı Erazor III Extreme'i de piyasaya sunacak. Bu kartın 175/200MHz'lik bir versiyonunun da olması söz konusu. Bunun dışında firma 3D Stereo gözlüğü Revelator üzerine yoğunlaşıyor. Bu harika cihazı bu sayımızda uzun uzun işledik. Ancak firma kartlarının overclock edilmesini istemiyor. Overclock kartın garanti kapsamı dışında kalmasına yol açıyor.

Hercules: Hercules, 3D hızlandırıcı piyasasının öncülerinden olmasının verdiği destekle oldukça radikal bir çizgi izledi. Hercules'in Dynamite TNT2 ve Ultra'sı kendinden overclock edilmiş olarak geliyor. Dynamite TNT2 145/170MHz ve Dynamite TNT2 Ultra 175/200MHz hızlarında geliyor. Ancak Hercules bu overclock'un hakkını verecek şekilde 5.5ns ve 5ns'lik RAM'ler kullanıyor. Ayrıca işlemcinin ısınmasını önlemek için her iki modelde de oldukça kaliteli fanlar kullanıyor. Bununla da yetinmeyen Hercules'in sürücüleri kartın kolayca daha da overclock edilebilmesini sağlıyor.

Leadtek: Ülkemiz için oldukça yeni olan ancak Dünyada daha fazla prestije sahip olan Leadtek Winfast 2300 ile piyasaya giren ilk TNT2'lerden biri oldu. Bu sayımızda incelediğimiz TNT2 versiyonu piyasadaki 16MB RAM ile gelen tek low-end TNT2 kart; fakat Winfast'in Ultra TNT2 versiyonu da mevcut.

Asus: Asus cephesinde işler biraz daha karışık. Her tür TNT2 üreten firma V3800 Ultra'ların Deluxe modellerinde ELSA'nınki kadar başarılı olmasa da bir 3D Stereo gözlük ile geliyor. Böylece V3800'ün versiyon sayısı daha da artıyor. İlk fırsatta Asus V3800'ün tüm versiyonlarını bir arada inceleyeceğiz.


Hercules'ün TNT2 ve TNT2 Ultra kartları, kendinden overclock edilmiş olarak kullanıcıya sunuluyor.

Skywell: Bu ara onlardan haber alamıyoruz.

Ve diğerleri

TNT2'lerde ilk günden bu yana tüm gelişmeleri aktardık. Peki diğer çip üreticileri şu ara neler yapıyor?

3dfx: 3dfx Voodoo3'lerin başarısından memnun. Bunda TNT2'lerin gecikmiş olmasının da payı var; ama firma Voodoo3'lerin gücüne güveniyor. Üstelik yakında TNT2'ye kök söktürecek gibi görünen Voodoo3 3500'ü piyasaya sürmeye hazırlanıyor. Voodoo3 3500'ün en ilginç özelliği FM Radyo, TV, Mpeg-2 decode ve video capture özelliklerine sahip kombo bir kart olması. Voodoo3 3500 183MHz'lik çekirdek hızı da onu piyasadaki en hızlı 3D kart yapacak gibi görünüyor. Bunun dışında 3dfx Voodoo3'lerin üretim hakkını dağıtmaya başladı. Apache (ilginç bir sürpriz) Voodoo3 kartları üretebilecek. Ayrıca Asus'un on-board Voodoo3 kartları piyasaya girdi.

Matrox: Matrox şu ara G400'ü piyasaya sürmenin telaşında. Ancak şimdiden geciktiğini söyleyebiliriz. Yine de ATI'nin ardından OEM pazarının ikincisi olduğunu düşünürsek bu gecikmenin Matrox'u çok da sarsmayacağından eminiz.

ATI: ATI Rage Fury'nin ardından yeni adımını açıklamadı. Hatırlarsanız Rage Fury'yi geçen ay incelemiştik. Ancak teknoloji eğrisinin üzerini bir türlü yakalayamayan ATI'ında Matrox gibi kendini lideri olduğu OEM pazarına odakladığını söyleyebiliriz.

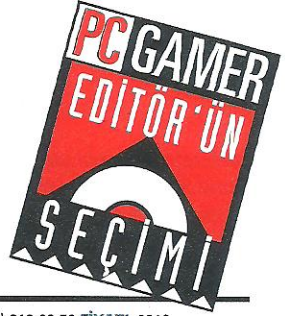
S3: Bu ay ilk Savage4 chipset'li kartlardan Creative Savage4'ü inceledik. Ayrıntıları oradan alabilirsiniz. Gelecek ay içinde diğer firmalarda Savage4'lü kartlarını piyasaya sürecektir. Savage4 daha düşük fiyat sınırlarında Voodoo3 2000 ve TNT2 ile kapışacak. Halen S3TC desteğinin yaygınlaşması için çabalıyor. DirectX 6'nın S3TC desteğine sahip olmasına karşın bu özelliği kullanan oyunların çıkması bir süre daha gecikecek gibi.

3Dlabs: Permedia III çok yakında çıkıyor. Ancak oyunlarda nasıl bir performans sunacağı halen karışık.

Nec: Mart ayında PowerVR 250'nin duyurusunu yapmıştık. Ancak kartın ne zaman çıkacağı ve Türkiye piyasasında yer alıp almayacağını halen bilmiyoruz.

CREATIVE LABS

3D Blaster TNT2 Ultra



ÜRETİCİ FİRMA: Creative Labs, *www.soundblaster.com* **İTHALATÇI FİRMA:** Empa, (0 212) 599 30 50; Genpa, (0 212) 288 10 78; Multimedya, (0 212) 212 98 50 **FİYATI:** 231$

Creative Labs, TNT2 Ultra ile 3D Blaster serisini en üst düzeye taşıyor.

Creative Labs, bir süredir atılım içinde. Bir yandan yeni ürün tiplerine yönelen Şrma diğer yandan eski ürün serilerinin kalite seviyesini daha da artırma çabasında. Diğer tüm konularda (CD-ROM hariç) atılım yapan ve rakipleri önünde avantaj kazanan Creative, 3D Blaster serisinin revizyonuna karar verdi. Aslında bunun için tam da zamanıydı. nVidia'nın TNT2 ve S3'ün Savage4 kartlarının piyasaya girmesini fırsat bilen Creative, 3D Blaster serisine yeni bir soluk getirdi. Bu ay elimize hem 3D Blaster TNT2 Ultra, hem de 3D Blaster Savage 4 geçti. Ama bizi daha çok heyecanlandıran elbette ki 3D Blaster TNT2 Ultra oldu.

nVidia'nın olay yaratan çipi TNT2'nin gelişimi ve TNT2 Ultra'nın temelleri üzerine hemen bir önceki sayfada söylenmesi gerekenleri söyledik. Bu yüzden bu konuya fazla değinmeyeceğiz. Eğer "TNT2 mi TNT2 Ultra mı?" yazısını henüz okumadıysanız önce onu okumanız daha faydalı olacaktır.

3D Blaster TNT2 Ultra, 150MHz çekirdek hızına ve 183MHz RAM hızına sahip. Kart üzerinde önde ve arkada sekizer tane olmak üzere 16 tane 2MB'lık SDRAM var. RAM'lerin erişim hızı 5ns. Bu 3D Blaster TNT2'nin üzerindeki RAM'lerin bugünlerde bir ekran kartının üzerinde bulabileceğiniz en hızlı RAM'ler olduğunu gösteriyor. Bu sayede kartın daha yüksek hızlara overclock edilmesinde sorun çıkmıyor. Kartın RAM hızını overclock etmek için tek yapmanız gereken BlasterControl isimli kontrol panelinden hızı istediğiniz gibi ayarlamak. RAM'lerin maksimum hızı 200MHz olarak belirlenmiş. RAM'leri bu maksimum hıza getirp kartı uzun süre denedik ve hiç bir problemle karşılaşmadık.

Ancak bu noktada çok büyük bir eksik var. Kartın chipset hızı aynı şekilde overclock edilemiyor. Bu yüzden RAM'in hız artırımından elde ettiğiniz performans (işlemci RAM'den yavaş kaldığı için) beklendiği kadar olmuyor. Chipset'in çekirdek hızını artırmak için dışardan başka bir program kullanmalısınız.

BenchMark'lar

3D Mark
(DIRECT3D PERFORMANSI)

16-bit renk:
3477 3D Marks
Game 1 Race: 54.3fps
Game 2 First Person: 61.6fps

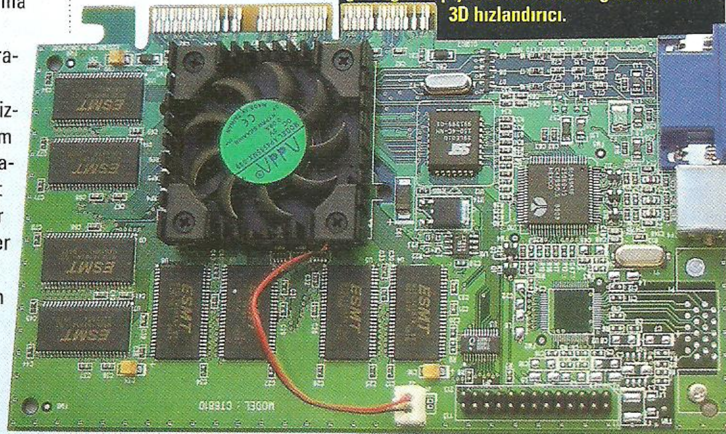
32-bit renk:
3047 3D Marks
Game 1 Race: 48.9fps
Game 2 First Person: 52.7fps

Forsaken
(DIRECT3D PERFORMANSI)

800x600 – 200.10fps
1024x768 – 137.88fps

Quake II
(OPENGL PERFORMANSI)

Crusher Demo:
800x600 – 33.7fps
1024x768 – 32.9fps
Demo1 Demo:
800x600 – 69.3fps
1024x768 – 60.0fps



Sıradan bir ekran kartı mı? Hayır, şu an gördüğünüz piyasada bulabileceğiniz en hızlı 3D hızlandırıcı.

Bu eksiği dışında 3D Blaster TNT2 Ultra'nın kontrollerini elinde tutan Blaster Control aracı oldukça kullanışlı. Tek bir ekrandaki ikonlar yoluyla görüntünün ekran üzerindeki yeri ve gamma gibi temal ekran kartı ayarlarının yanı sıra Direct 3D ve OpenGL ayarlarınızı yapabiliyorsunuz. Blaster Control'e ek olarak kartla birlikte Sonnetech'in ColoriŞc ve 3Deep yazılımları geliyor. ColoriŞc ekran kartı ve monitörün parlaklık-contrast ayarlarını özelleştirebilmenize yardımcı oluyor. 3Deep ise aynı işi 3D oyunlar için yapıyor. Bu sayede hem oyunlardaki genel görüntü kalitesi artıyor, hem de görüntüler daha doğru gamma değerlerine sahip oluyor. Ancak tüm bu güzel kontrol araçlarının yanı sıra tek biroyunun olsun bundle olarak gelmemesi hayal kırıklığı yaratıyor.

Performans açısından 3D Blaster TNT2 Ultra, bize ondan beklediğimiz performansı verdi ve en yakın rakibi Voodoo3 3000'den daha hızlı olduğunu gösterdi. Aslında benchmark puanlarına bakınca Voodoo3 3000'in *Quake II*'de daha hızlı olduğunu görebilirsiniz. Ancak bunun sebebinin TNT2'nin *Quake II* motorunun teknolojisine göre değil *Quake III* motorunun sahip olduğu teknolojiye göre optimize edildiği ve tam ICD OpenGL teknolojisine sahip olduğu şeklinde görüşler de mevcut. Bunun doğruluğunu ancak *Quake III* benchmark için kullanılabilecek düzeye geldiğinde öğrenebileceğiz.

3D Blaster TNT2 Ultra'nın Voodoo3 3000'e asıl üstünlüğü sağladığı alan Direct3D. İki ay önceki sayımızda ki Asus V3800 incelememizi okuyanlar kartın Direct3D'de beklediğimizden yavaş çıktığını hatırlarlar. 3D Blaster TNT2 Ultra bu konuda sorunun bizim beklentilerimizde olmadığını gösterdi. Hem Forsaken hem de 3D Mark 99 testlerinde 3D Blaster TNT2 Ultra açıkça bugüne dek gördüğümüz en yüksek skorları verdi.

3D Blaster TNT2 Ultra'nın diğer üstün olduğu bir alan yüksek çözünürlükler. Oldukça hızlı 32MB RAM'e sahip olan kart bu sayede 1600x1200 çözünürlükde oyun keyŞni hayata geçiriyor. Ancak bundan yüksek çözünürlükler halen TNT2 Ultra için bile erken.

Görüntü kalitesi olarak da 3D Blaster TNT2, TNT2'nin tüm teknolojik yeteneklerini kullanarak bizi mest etti. Öncelikle çok yüksek çözünürlüklere çıkılmadığı sürece 32-bit renk derinliği ile 16-bit renk derinliği arasındaki performans farkının %10'u geçmediğini gördük.

Sonuç olarak 3D Blaster TNT2 Ultra bize iki şeyi gösterdi. Birincisi TNT2 Ultra kötü bir Şkir değil ve iyi bir RAM desteği ile 150MHz bu işlemci için ideal. İkincisi nVidia 3dfx'e karşı ikinci raundu aldı. İki ay önce 3dfx hala 3D hızlandırıcıların kralı demiştik. Artık bunu bu kadar rahat söylemek mümkün değil. En azından Ağustos ayına (Voodoo3 3500'ün çıkışı) kadar liderlik nVidia'nın elinde.

PC GAMER SON KARAR

ARTILAR: Piyasadaki en hızlı 3D kart; TNT2'nin tüm teknolojik özellikleri.

EKSİLER: Yazılım yoluyla çekirdek hızı overclock edilemiyor; kartla birlikte gelen oyun yok.

SONUÇ: Creative 3D Blaster TNT2, sıkı bir oyuncunun istediği performansı fazlasıyla sunuyor. Sadece en iyisini isteyenler için...

PC GAMER EDİTÖR'ÜN SEÇİMİ

DIAMOND MULTIMEDIA

Viper V770

ÜRETİCİ FİRMA: Diamond Multimedia, www.diamondmm.com **İTHALATÇI FİRMA:** Karma (0 212) 233 30 30; Genpa (0 212) 288 10 78; Multimedya (0 212) 212 98 50 **FİYATI:** 178$

Diamond'ın meşhur yılanı TNT2'nin gücü ile yeniden karşımızda. Üstelik bu sefer zehir gibi.

TNT2 ve TNT2 Ultra'larla ilgili yazımızda Diamond Viper V770'in TNT2'lerin gelişim sürecinde nasıl bir yol oynadığından bahsetmiştik (eğer bu yazıyı okumadıysanız lütfen öncelikle ona bir göz atın). Bu yüzden Viper V770'i çoktandır heyecanla bekliyorduk. Ancak geçtiğimiz ay içinde kart elimize geçince bir parça hayal kırıklığına kapıldık; çünkü kart Viper V770'in Ultra modeli değildi. O kadar gürültüye yol açtıktan sonra Diamond Viper V770'in Ultra olmayan modeliyle piyasaya girmeyi tercih etmişti (en azından Türkiye için).

Viper V770 nVidia'nın önceden de belirttiği gibi 125MHz/150MHz (çekirdek/RAM) hızlarında. Ayrıca bu kartın sürücüleri üzerinden overclock edilebilme şansı yok. Ancak Diamond'ın söylediği kadarıyla Ultra modelinin InControl Tools'u içinde overclock işlemi için yerleştirilmiş 3D Turbo Gauge isminde bir yazılım var. Biz bu yazılımın Viper V770 içinden de çıkacağını tahmin ediyorduk. Ancak bu tahminimizde yanıldık. Belki gelecekte sürücü güncellemeleri ile birlikte bu özelliği Viper V770 içine yerleştirirler.

Kartla birlikte bize gelen InControl Tools aracı daha önceden de yakından tanıdığımız bir araçtı; çünkü Diamond bu aracı uzun süredir ürettiği her kartta kullanıyor. Ancak Viper V770'in sürücüleri için yeni bir teknik uygulanmış. Karttaki tüm 3D ayarlar (RGB Gamma, mip mapping, multi-texturing, fog-table, V-sync) proŞller yardımıyla oyunlara göre özelleştirilmiş. Bu sistemde 3D Render özelliği olan bir program ya da oyunu çalıştırdığınız zaman sürücüler otomatik olarak bu program için bir proŞl açıyor. Daha sonra görüntü ayarlarının Diamond 3D kısmına giderek her program ya da her oyun için ayrı ayrı ayarlar yapabiliyorsunuz. Daha sonra sistem her oyunu açışınızda ayarları oynamak istediğiniz her oyuna veya kullanacağınız herhangi bir programa göre otomatik olarak değiştiriyor. Böylece her programdan önce ayar yapmanıza da gerek kalmıyor. Diamond Viper V770, her ne kadar Ultra olmayan bir TNT2 kartsa da, 6ns'lik RAM'ler kullanılmış. Böylece kartın hızını 140/165MHz yapabiliyorsunuz. Tabii ki bunu yapmak için dışarıdan bir programa ihtiyacınız var. Kartı bu hızda sorunsuz olarak çalıştırdık ve yaptığımız uzun süreli ve zorlu testler sonucunda herhangi bir aksilikle karşılaşmadık. Bu da kartın oldukça stabil olduğunu gösteriyor.

Kart ister iyi overclock edilebilir isterse de edilemez olsun bu, asla kartın kendi standart gücü kadar önemli olamaz. Viper V770 bizi bu konuda oldukça mutlu etti; çünkü kartın gücü normal bir TNT2 için oldukça iyi. Performans olarak mayıs ayında incelediğimiz Asus V3800'den çok daha iyi. Creative 3D Blaster TNT2 Ultra'ya göre ise hemen her testte 4-5 kare daha yavaş. Üstelik işlemcisi aynı olduğu için teknolojik yetenekleri de tamamen aynı. Bunların tümü Viper V770 için bir avantaj.

Creative 3D Blaster TNT2 Ultra'nın Viper V770'e asıl üstünlüğü işlemcinin zorlandığı yüksek çözünürlük ve renk derinliğindeki zor sahnelerde ortaya çıkıyor. Örneğin *Quake II* Crusher testini 32 bit renk derinliği ve 1600x1200 çözünürlükte yaptığımızda 3D Blaster TNT2 Ultra 17.9fps sonuç verirken Viper V770, ancak 12.6fps seviyesine ulaşabildi. Bu da %30'a varan performans farkı anlamına geliyor. Ancak bu renk derinliği ve çözünürlükte crusher ayarında sistemi zorlayacak bir sahne zaten hiç bir ekran kartı için oynanabilir değil. Zaten daha az zorlayıcı bir demo olan Demo1'de 16 bit renk derinliğinde performans farkı %20'ye kadar düşüyor.

Viper V770'de bizim için tek büyük hayal kırıklığı paketin içinden herhangi bir oyun çıkmaması oldu. Viper V770 Ultra iki tam sürüm oyun ile dağıtılıyor. Ayrıca her iki kartta da Diamond GameZone'dan 12.95$'a tercih ettiğiniz iki oyunu alma şansı var. Ancak bunun Türkiye için geçerliliğini tam olarak bilemiyoruz.

Bunların dışında kart ile birlikte Zoran Soft DVD programı geliyor. Bu kendi dalında dünyanın en başarılı programlarından biri. Ancak yine paket dahilinde gelen Crystal 3d Sensation ve Fremont Se yazılımlarının oyuncular için hiçbir anlamı yok. Bu programların dışında nVidia'nın size TNT2'nin marifetlerini tanıtmak için hazırlattığı bir grup demo da kart ile birlikte geliyor.

Sonuç olarak Diamond'ın Viper V770 ile oldukça iyi bir iş yaptığını söyleyebiliriz. Ayrıca Şyat olarak da oldukça makul. Ancak en güzeli Viper V770, Viper V770 Ultra için bir ön gösterge kabul edilebilirse gelecek ay en hızlı kart olma şerefi yine el değiştirebilir.

Viper V770, standart TNT2'ler için gördüğümüz en büyük ısı gidericiye sahip olan.

BenchMark'lar

3D Mark
(DIRECT3D PERFORMANSI)

16-bit renk:
3246 3D Marks
Game 1 Race: 50.2fps
Game 2 First Person: 58.0fps

32-bit renk:
2711 3D Marks
Game 1 Race: 44.1fps
Game 2 First Person: 46.3fps

Forsaken
(DIRECT3D PERFORMANSI)

800x600 – 146.58fps
1024x768 – 100.92fps

Quake II
(OPENGL PERFORMANSI)

Crusher Demo:
800x600 – 33.2fps
1024x768 – 31.7fps

Demo1 Demo:
800x600 – 66.6fps
1024x768 – 51.4fps

PC GAMER SON KARAR

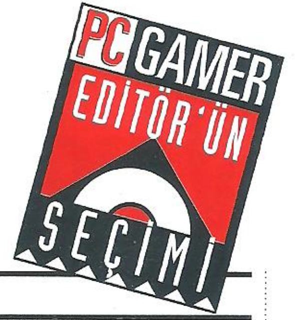
ARTILAR: Piyasadaki en hızlı 3D kartlardan; TNT2'nin tüm teknolojik özelliklerine sahip.

EKSİLER: Kartla birlikte gelen herhangi bir oyun yok; yazılım yoluyla overclock edilemiyor.

SONUÇ: Viper 770, iyi bir oyuncunun beklentilerin fazlasıyla karşılayacak kapasitede İyi bir 3D hızlandırıcı isteyenlerin dikkate alması gereken bir kart.

ELSA

3D Revelator



ÜRETİCİ FİRMA: Elsa, *www.elsa.com* **İTHALATÇI FİRMA:** TET (0 212) 256 35 32 **FİYATI:** 99$

İyi bir 3D ekran kartıyla oynadığınız oyunlardan daha fazla zevk almak istiyorsanız 3D Revelator, bu iş için en iyi çözüm.

Geçen ayki sayımızda sizlere 3D Stereo gözlükler hakkında oldukça ayrıntılı bilgiler sunmaya çalışmıştık. Ancak bazı okuyucularımızın bu yazıyı kaçırmış olabilceklerini düşünerek kısa bir özet geçmeye karar verdik. İlk bakışta her ne kadar karmaşık gözükse de 3D Stereo gözlüklerin çalışma mantığı aslında oldukça basit. İlk olarak ekran kartı sol göz için bir resim çiziyor. Bu sırada 3D Stereo gözlük de sol gözünüzü karartıyor. Ardından ekran kartınız sağ gözünüz için ilk çizilen görüntünün perspektif olarak biraz daha kenara kaydırılmış halini çiziyor ve gözlük sol gözünüzü kapatıyor. Böylece günlük yaşamdaki gibi her iki göz için de birbirinden farklı iki görüntü oluşmuş oluyor.

Bu sistemde tek sorun, bir sol gözün bir sağ gözün sürekli açılıp kapanmasının insanı çok fazla rahatsız ediyor olması. Bu işlemin gözlerde yarattığı rahatsızlığın oluşmaması için bu işlemin çok büyük bir hızla yapılması gerekiyor. Bu da çok yüksek kare oranlarını mümkün kılan bir ekran kartı ve monitör gerektiriyor. Eğer tazeleme hızı yüksek seviyede olmazsa 3D efektleri yine de algılanabiliyor; ancak bu kısa sürede oyuncunun gözünü çok yoruyor.

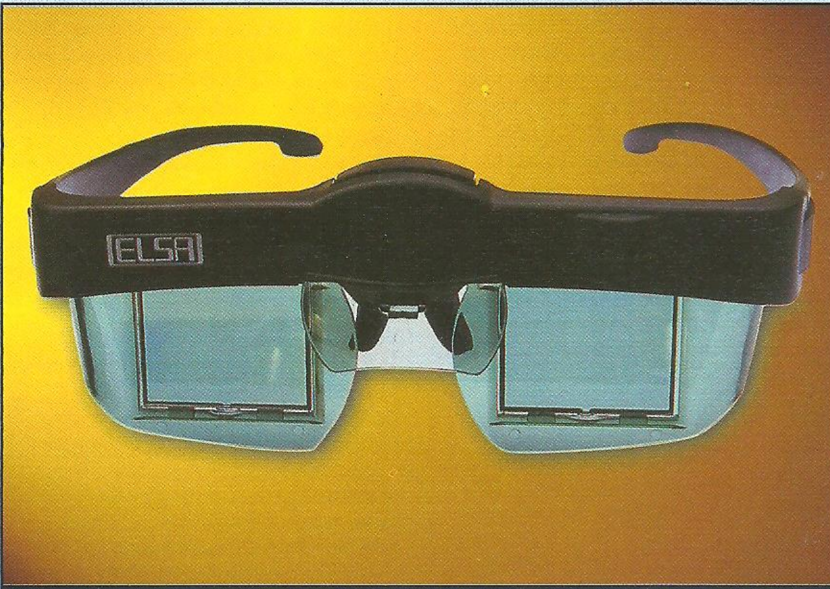
3D Revelator'ın en büyük avantajı Elsa'nın daha önce çıkan diğer ekran kartlarıyla da uyumlu olması. 3D Revelator'ın tek dezavantajıysa Elsa dışında hiçbir ekran kartı ile birlikte çalışmasının mümkün olmaması. Yani 3D Revelator'ı tercih ettiğiniz takdirde ekran kartınızı da mutlaka Elsa almak zorundasınız. Örneğin daha önceden Voodoo3 alan bir kullanıcı, bu gözlüğü almak istediğinde birinden ödün vermek zorunda kalacak.

3D Revelator'ı takmak için monitör ile ekran kartınız arasına ek bir kablo yerleştirmeniz gerekiyor. Bu kablodan çıkan bir ucu Infra-Red modülüne takıyorsunuz. Daha sonra tek yapmanız gereken Infra-Red modülünü monitör veya bilgisayar kasanızın üzerine yerleştirmek. Revelator gereksinim duyduğu bilgileri Infra-Red yoluyla alacak. Bu sistem kafanızın etrafından dönerek rahasızlık veren bir kablodan kurtulmanızı sağlıyor.

3D Revelator'ı diğerlerinden ayıran en önemli özellik çok gelişmiş sürücülere sahip olması. 3D Stereo gözlükler yapıları itibariyle çok ince ayar gerektiriyorlar. Bu tam anlamıyla bir eziyet; çünkü ayar yapabilmek için sürekli oyunlara girip çıkmanız gerekiyor. Ayrıca her oyunda daha iyi performans elde edebilmek için ince ayarlar yapmanız gerekince bu iş zevk olmaktan çıkıyor. Elsa bu soruna oldukça iyi bir çözüm bulmuş. Bir oyun sırasında numerik pad'deki * tuşuna basınca karşınıza müzik setlerinin stereo göstergelerini andıran bir menü çıkıyor. Bu menüden mevcut 3D Stereo tepkilerini görebildiğiniz gibi bu menü açıkken F1 ile F12 arasındaki tüm tuşlar ile istediğiniz ayarı yapabiliyorsunuz. Böylece yaptığınız ayarın sonucunu realtime görme şansınız olacak. Ayrıca yine numerik klavyedeki " – " tuşu ile Revelator'ı açıp kapatabiliyorsunuz.

Peki bu cihaz gerçekten işe yarıyor mu? Yani piyasadaki en gelişmiş, en hızlı 3D karta mı yatırım yapmalı yoksa Revelator'a mı? Sanırım sizlerden en çok gelecek olan soru bu. Evet bu cihaz gerçekten işe yarıyor. Doğru kullandığınızda nerdeyse monitörünüzün bir holograma dönüştüğünü hissedebiliyorsunuz. Bu kesinlikle 3D oyunlar için bir devrim. Üstelik sadece *Half-Life* veya *Quake* için değil *Fifa99*'dan 3D Frogman'e kadar her oyunda işe yarıyor. Ancak yine de Revelator'un 3D hızlandırıcı'dan daha önemli olduğunu söylemek budalalık olur; çünkü bizim için görsel güzellikten önce gelecek bir şey varsa o da oynanıştır. Sonuçta Revelator'un oynanışa değil görselliğe faydası var. Yani daha eski bir ekran kartı ve Revelator'dansa daha iyi bir ekran kartını seçmek daha mantıklı olacaktır; çünkü eninde sonunda Revelator'un da çok iyi bir ekran kartına ihtiyacı var. Ancak Erazor III Extreme ve Revelator gibi bir birlikteliği ancak tek bir cümleyle açıklayabiliriz: Bu bir rüya olmalı.

Sonuçta Revelator oldukça pahalıya patlasa da bu şu an için en çarpıcı oyun deneyimi olarak karşımıza çıkıyor. Ancak unutmayın ki bu sistemin tam olarak çalışabilmesi için gerçek anlamda high-end bir monitöre gereksiniminiz var. Bizim testlerimizde kullandığımız 22" iiyama monitör, bunu tam anlamıyla karşılıyordu. Ama bu tip bir monitörün fiyatlarını bilirsiniz. Sakın bu cihazı 14" monitör ile kullanmaya kalkmayın. Ve son olarak eğer Revelator'u pozisyonel ses ile birlikte kullanırsanız her şey daha bütünlüklü oluyor.



Belki kız tavlamada işe yaramaz; ama ilk defa başınıza taktığınız bir cihaz sizi aptal göstermiyor.

PC GAMER SON KARAR

ARTILAR: Dehşet kullanışlı ayarlar; bugüne kadar yaşadığımız en heyecan verici 3D oyun deneyimi.

EKSİLER: Sadece Elsa'nın kartlarını kullanıyor; Şyatı oldukça fazla; high-end bir monitöre ihtiyaç var.

SONUÇ: Eğer bu masrafa girebiliyorsanız bu deneyimi kaçırmayın.

CREATIVE LABS

Encore 6X

ÜRETİCİ FİRMA: Creative Labs, *www.soundblaster.com* **İTHALATÇI FİRMA:** Empa (0 212) 599 30 50; Genpa (0 212) 288 10 78; Multimedya (0 212) 212 98 50 **FİYATI:** 230$

Creative Labs, yeni DVD-ROM kiti ile rakiplerini geride bırakıp zirveye oturuyor.

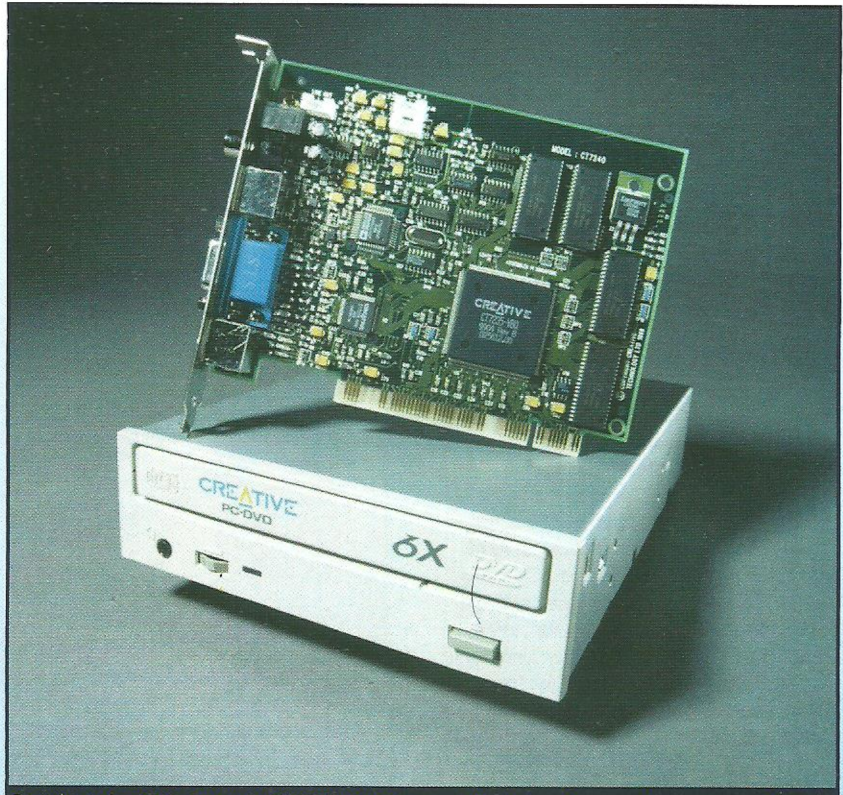
Bilgisayarlarımızda kullandığımız her türlü audio-video ürününde dünyanın en büyük isimlerinden biri olan Creative Labs, Encore 6X ve Dxr3 decoder kartından oluşan yeni DVD-ROM'unu bu ay içinde piyasaya sürüyor. Son zamanlarda Creative'in ürettiği çoğu üründe olduğu gibi bu ürün de gerçekten ondan beklenileni veriyor.

Çok fazla değil, kısa bir süre öncesine kadar DVD-ROM sürücülerinin hiçbir oyun bilgisayarında bir işi yoktu. İlk sürücüler zayıf performansları ve PhotoCD ve CDR gibi pek çok CD formatını okuma konusundaki uyumsuzluklarıyla insanları bezdiriyorlardı. İşte o günler artık geride kalmış gibi görünüyor. Son altı aydır gördüğümüz bütün yeni DVD-ROM'lar en az kaliteli bir CD ROM sürücüsünün tanıdığı bütün geçerli CD standartlarını tanıyorlar. Ve tabii ki DVD standartlarıyla da uyumlular.

Encore 6X'de de farklı bir durum söz konusu değil. DVD-ROM, DVD-R, CD-audio, CD-I, CD Extra, CD-ROM, CD-ROM/XA, Photo CD, CD-R, CD-RW ve DVD-Video formatlarını destekliyor. Bu medya türlerinin çoğu ile bu sürücüyü test ettik fakat Encore 6X'in başarısız olduğu bir format bulamadık.

Bir çoğunuz hala "Neden 48X Infra gibi hızlı bir CD-ROM sürücüsü kullanmak varken bir DVD-ROM sürücüsü kullanmak isteyeyim?" şeklinde bir soru soruyor olabilirsiniz. Bu iyi bir soru ve cevabı da muhteşem film kalitesinde yatıyor. Emin olun, henüz DVD-ROM'lar için büyük emekler harcanarak yapılmış herhangi bir oyun yok. Fakat bir iki sene içerisinde bardaktan boşalırcasına çıkacaklarından emin olabilirsiniz. Aynı zamanda DVD filmlerinin fanatikleri de aradıkları her şeyi Encore 6X gibi kitlerden sağlayacaklar.

Birazdan bahsedeceğimiz gerçeği önceden söyleyen hiçbir dökümantasyon olmamasına rağmen Encore 6X ile birlikte gelen PCI tabanlı Dxr3 DVD decoder kartının, REALmagic Hollywood Plus kartında kullanılan Sigma Designs decoder chip seti üzerine kurulu olduğunu fark ettik. Dikkatli bir inceleme yapmamıza rağmen kart üzerinde Creative'in tasarımından başka bir şey bulamadık. Bu benzerliği (hem monitör hem de televizyonda) izlediğimiz filmlerden sonra bu güzellikteki görüntüleri daha önce de gördüğümüzü anımsayınca fark ettik. Creative'le yaptığımız bir görüşme sonrasında da Dxr3 gerçeğinin altında Sigma Designs bağlantısının yattığını bize doğruladılar. Hollywood Plus kartından edinilen film izleme deneyimi sonrası Dxr3'ün görüntü kalitesi arttı ve Creative Labs'ın kendi decoder'i üzerine geliştirdiği yazılım sayesinde görüntü kalitesi diğer DVD kitlerini geride bıraktı. Decoder'ın her şeyi çok daha net ve erişilebilir bir hal aldı. Film oynadığı sırada görüntünün pozisyonunu ve stabilitesini ayarlamak ilk defa DXR-3 ile mümkün oldu. Bunların dışında Creative'in PC-DVD Software'i ile işaretlenen iki farklı nokta arasındaki görüntüyü kaydetme olanağınız bile var.



Görüntüsünden belli olmasa da ENCORE 6X kiti, oyun ve Şimleri oynatmaya gelince canavarlaşıyor.

Eğer hız açısından inceleyecek olursak Encore 6X, yaptığımız testlerde kutusunun üzerinde yazandan biraz daha hızlı sonuç verdi. DVD-ROM'ların performanslarını ölçmek için kullandığımız DVD-Tach programına göre Encore maksimum 6.12X hızında ve ortalama olarak da oldukça makul bir değer olan 4.6X hıza erişiyor. CD-ROM okuma hızı ise 24X olarak belirtilen Encore 6X, maksimum 25.32X hıza, ortalama olarak ta 18.95X hıza ulaşıyor.

DVD-ROM hızı açısından Pioneer 6X'den başarılı olan Encore, CD-ROM okuma hızında ise oldukça geri kalıyor. CD-ROM ortalama okuma hızı 33.1X olan Pioneer bu hızla Encore 6X'den %24 daha hızlı. Ancak Encore 6X, bugüne dek gördüğümüz en iyi Mpeg Decoder kartına sahip ve bizce bu, en az hız kadar önemli. Ayrıca PC-DVD Player Software incelediklerimiz içinde hem performans ve kullanışlılık hem de özellikler olarak en iyi DVD yazılımı. Eğer görünüm sizin için de daha önemli ise Creative Labs Encore 6X-Dxr3 tam sizin istediğiniz ürün.

PC GAMER SON KARAR

ARTILAR: Hem TV hem de monitörde çok iyi bir görüntü kalitesi; Creative'in PC-DVD Player Software'i bu konudaki en iyi ürün, çok iyi DVD-ROM performansı.

EKSİLER: CD-ROM okuma hızında Pioneer 6X'in gerisinde kalıyor.

SONUÇ: Encore 6X şu an piyasada bulunan en iyi DVD-ROM kiti.

NOKIA

446XS 19"

ÜRETİCİ FİRMA: Nokia, *www.nokia.com* **İTHALATÇI FİRMA:** General Bilgisayar (0 212) 288 62 32 **FİYATI:** 710$

Hepimizin cep telefonlarından tanıdığı Nokia kaliteli monitörleri ile de aynı başarıyı yakalıyor. Ancak bu monitörleri kullanıcıya tanıtmak konusunda pek de başarılı değil.

Ülkemizde daha çok cep telefonu üreticisi olarak tanınan Nokia'nın aslında bilgisayar sektöründeki dev firmalardan birisi olduğunu bilen azdır. Özellikle ürettiği üst düzey monitörlerle her zaman için bilgisayar kullanıcılarına en iyiyi sunmaya çalışan Nokia, ne yazık ki bu özelliğini yeterince ortaya koyamıyor. Bunun en büyük nedeni, firmanın cep telefonlarının tanıtımına diğer ürünlerinden çok daha fazla önem vermesi. Biz de bu eksikliği giderebilmek için Nokia'nın 446XS 19" monitörünü incelemeyi uygun gördük.

446XS, form olarak alıştığımız 19" monitörlerden farklı. Daha çok yatay bir görünüme sahip. Bunun yanında birçok 19" monitöre oranla masa üstünde daha az yer kaplıyor. Bu özelliğiyle bilgisayarını dar bir alan içerisinde kullanmak zorunda olan kullanıcılar için iyi bir tercih.

Nokia 446XS, 1600X1200 maksimum çözünürlüğe sahip ve bu çözünürlüğü 75Hz tazeleme hızında verebiliyor. Bu sayede bugüne dek incelediğimiz başarılı monitörlerin seviyesine ulaşabilen monitörün nokta çözünürlük oranı ise 0.25 mm. Bilindiği gibi nokta çözünürlük oranı, bir monitörün görüntü netliğini etkileyen en önemli etkenlerden birisi. Bu özellikleriyle kaliteli bir monitör olduğunu kanıtlayan 446XS, diğer konularda da başarısını kanıtlıyor.

446XS'in görülebilir alanı 17,8". Bu büyüklük, 19" monitörde gördüğümüz en başarılı büyüklüklerden biri. 19" monitörler için görülebilir alanın büyüklüğünün ne kadar önemli olduğunu hatırlatmamıza gerek yok sanırız.

Monitörün ekranı küresel bir yapıya sahip. Ancak güçlü anti-glare tabakası, yansımaları en aza indirmeyi başarıyor. İster aydınlık bir ortamda, ister karanlık bir ortamda kullanın, Nokia'nın yansımalar konusunda hiçbir sorun çıkarmayacağından adınız gibi emin olabilirsiniz.



Performansı ve özellikleri ne olursa olsun Nokia'nın, 19" bir monitör için oldukça farklı ve zarif bir yapısı olduğunu söyleyebiliriz.

Ürünün renk kalitesi de, high-end bir monitörün kapasitesine rahatlıkla ulaşabiliyor. Display Mate programı ile yaptığımız testlerde koyu renklerde ve grinin siyaha yakın tonlarında bile 446XS'in hiçbir sorununun olmadığını gördük. Birçok monitörün, özellikle koyu renklerde ne kadar başarısız olduğunu hatırlarsak Nokia 446XS'in bu konudaki üstünlüğünü daha rahat anlayabiliriz. Nokia 446XS, renkler konusunda gösterdiği üstün performansı parlaklık konusunda da gayet rahat sürdürebiliyor.

Nokia 446XS'in ayarları da oldukça kullanışlı. Işık ve parlaklık ayarları, monitörün sağ yanındaki ayar düğmeleri yardımıyla yapılırken diğer ayarlar, ekranda açılan bir menü aracılığıyla gerçekleştiriliyor. Bu konuda Nokia'yı bir çok monitörden ayıran şey, ayar menüsünün oldukça anlaşılabilir ve kullanışlı oluşu.

Monitörün alt kısmında dört adet USB cihaz takmanıza olanak tanıyan bir hub yerleştirilmiş. Standart bir ATX kasadaki iki adet USB portunun, hızla yaygınlaşan USB cihazlar için yetersiz kaldığı günümüzde böyle bir özelliğin kullanıcılara sağladığı avantajlar oldukça fazla. USB hub'ı kasanın arkasındaki USB portlarından birine bağladığınız anda dört adet USB cihazı sisteminize ekleme şansına sahip oluyorsunuz. Böylece USB veri yolunu kullanan tüm bileşenleri, sorunsuzca kullanabilmeniz mümkün.

Ürünle birlikte gelen kullanım kılavuzu, monitör hakkında en ince ayrıntı bile atlanmadan hazırlanmış. Kullanıcı bu kılavuzda, ihtiyacı olan her türlü bilgiye rahatlıkla ulaşabiliyor. Kullanım kılavuzundan başka USB hub'ın sisteme bağlanabilmesi için gereken ara kablo da monitörle birlikte kullanıcıya temin ediliyor.

Nokia 446XS, 19" monitörler arasında ilk sıralarda yer almayı başarabilen bir ürün. Gerek teknik özellikleri, gerek görüntü kalitesiyle bir monitörden bekleyebileceğiniz her şeyi bulabileceğiniz 446XS, yüksek fiyatına rağmen size tereddüt etmeden tavsiye edebileceğimiz bir ürün.

PC GAMER SON KARAR

ARTILAR: Küçük kasası; 1600X1200 çözünürlüğü 75Hz tazeleme hızında verebiliyor; 0.25mm nokta çözünürlük oranı; kullanışlı ayarlar; güçlü anti-glare tabakası.

EKSİLER: Küresel ekran; yüksek fiyatı.

SONUÇ: Piyasada bulabileceğiniz en iyi 19" monitörlerden biri. Hem aydınlık hem de karanlık ortamlarda rahatlıkla kullanılabilir.

CREATIVE LABS

3D Blaster Savage4

ÜRETİCİ FİRMA: Creative Labs, *www.soundblaster.com* **İTHALATÇI FİRMA:** Empa (0 212) 599 30 50; Genpa (0 212) 288 10 78; Multimedya (0 212) 212 98 50 **FİYATI:** 140$

Creative Labs'ın bize yolladığı tek 3D kart 3D Blaster TNT2 Ultra değildi; ancak ilk kartın heyecanıyla ikincisi biraz geri planda kaldı. Aslında bu Savage ve Savage4'ün kaderinde olan bir şey. S3'ün, Virge'ün ardından bir türlü toparlayamadığı itibarı ve Voodoo'larla TNT'ler arasındaki çekişme Savage serisinin sürekli geri planda kalmasına yol açtı. Oysa Savage4 teknik özellikleri olarak çok hoş bir kart. Her şeyden önce Voodoo3'lerde olmadığı için 3dfx'e çok fazla eleştiri gelmesine yol açan 32 bit renk derinliği ve AGP 4X desteği gibi son teknolojik gelişmeler Savage4'ün en önemli kozlarından. Ancak Savage4'ün en önemli kozu, 3D teknolojisindeki en büyük gelişmelerden biri olarak görülen, ancak bir türlü oyunlardan istediği desteği bulamayan S3TC (S3 Texture Compression). S3TC daha kompleks dokuların aynı RAM miktarında işlenebilmesini sağlıyor.

BenchMark'lar

3D Mark (DIRECT3D PERFORMANSI)

16-bit renk:
- 2664 3D Marks
- Game 1 Race: 44.8fps
- Game 2 First Person: 44.0fps

32-bit renk:
- 2045 3D Marks
- Game 1 Race: 37.7fps
- Game 2 First Person: 42.4fps

Forsaken (DIRECT3D PERFORMANSI)

- 800x600 – 176.54fps
- 1024x768 – 121.61fps

Quake II (OPENGL PERFORMANSI)

Crusher Demo:
- 800x600 – 39.9fps
- 1024x768 – 27.1fps

Demo1 Demo:
- 800x600 – 73.7fps
- 1024x768 – 49.8fps

Kartın sürücüleri TNT2'lerle oldukça benzer. 3D Blaster Savage4'ün 3D Blaster TNT2 Ultra'dan daha gelişmiş olan yanı, yazılım yoluyla hem çekirdek hem de RAM hızının ayarlanabilmesi. Kartı 135/143MHz hızında çalıştırdığımızda hiçbir sorunla karşılaşmadığımız gibi %16 oranında performans artışı da sağladık.

3D Blaster Savage4, 110MHz çekirdek hızına ve 125MHz RAM hızına sahip. Bu değerler TNT2 ve Voodoo3'lerle karşılaştırılınca pek parlak değil. Benchmark skorlarından gelen kare oranları da aynı derecede rakiplerinin altında. Ancak 3D Blaster Savage4'ün TNT2'lere oranla hesaplı olması ona farklı bir misyon yüklüyor. Eski kuşak TNT ve Voodoo2 kartlardan hızlı, tüm TNT2'lere oranla hesaplı olması ona farklı bir misyon yüklüyor. Eski kuşak kartlardan hem hız hem teknoloji olarak daha iyi ve yeni kuşak TNT2 ve Voodoo3'lerden daha hesaplı. 3D Blaster Savage4'ün bu karışık piyasa ortamında bunu başarıp başaramayacağını göreceğiz.



Savage4 işlemcisi ve üzerindeki ısı giderici çok küçük. Ancak bu küçük işlemci boyundan büyük işler beceriyor.

PC GAMER SON KARAR

ARTILAR: Oldukça hesaplı bir kart; yüksek teknolojik özellikler; yazılım yoluyla overclock edilebilmesi mümkün.

EKSİLER: Ondan daha hızlı pek çok kart var; kartla birlikte gelen oyun ve yazılım desteği çok zayıf.

SONUÇ: Creative 3D Blaster Savage4 hesaplı ancak baş ağrıtmayacak bir kart arayanlar için ideal.

LEADTEK

Winfast 3D S320 II

ÜRETİCİ FİRMA: Leadtek, *www.leadtek.ca* **İTHALATÇI FİRMA:** Turcom (0 216) 330 57 83 **FİYATI:** 185$

Bu ay incelediğimiz son TNT2 kart, Leadtek'in Winfast 3D S320 II kartı. Firmanın bize yolladığı kart olan Winfast 3D S320 II, Viper V770 gibi normal bir TNT2 kart. Yani 125MHz çekirdek ve 150 MHz Ram hızına sahip. Kullandığı 16MB RAM'in erişim hızı ise 7ns.

Winfast 3D S320 II'in Viper'a göre en büyük eksikliği RAM'inin daha az olması. Ancak bu fark kendini sadece 1024X768 çözünürlüğünün üzerine çıkıldığında hissettiriyor. Bu yüzden bu farkın etkileri benchmark'larımızda kendini pek göstermiyor. Ancak Quake II Crusher testimizi 32 bit renk derinliğinde ve 1600x1200 çözünürlükte yaptığımızda iki kart arasındaki hız farkının %30'ları bulduğunu gördük. Winfast 3D S320 II'nin üstün yanı ise üzerindeki fanın overclock işlemini kolaylaştırması. Kartın yeni sürücü update'i sayesinde bu overclock işlemi yazılım üzerinden kolayca yapılabiliyor.

BenchMark'lar

3D Mark (DIRECT3D PERFORMANSI)

16-bit renk:
- 3277 3D Marks
- Game 1 Race: 51.3fps
- Game 2 First Person: 57.9fps

32-bit renk:
- 2045 3D Marks
- Game 1 Race: 44.8fps
- Game 2 First Person: 47.9fps

Forsaken (DIRECT3D PERFORMANSI)

- 800x600 – 142.67fps
- 1024x768 – 95.7fps

Quake II (OPENGL PERFORMANSI)

Crusher Demo:
- 800x600 – 33.2fps
- 1024x768 – 30.1fps

Demo1 Demo:
- 800x600 – 66.3fps
- 1024x768 – 50.2fps

Winfast 3D'nin tek ekstra özelliği, üzerindeki fan.

Ancak Winfast 3D S320 II için kolay overclock edilebilir bir kart demek zor. Hatta en iyisi bu kartı hiç overclock etmemek; çünkü kartın RAM'lerinin hızı zaten kapasitesinin üzerinde çalışıyor. Winfast 3D S320 II'nin default RAM hızı olan 150MHz ancak 6.5ns RAM'lerde kullanılmaya uygun. Daha yavaş bir RAM kullanıldığından zaten kartın overclock edilmiş olduğunu söyleyebiliriz. Bu noktada kartın chipseti üzerine konan fanında bir anlamı kalmıyor; çünkü RAM hızını artıramadıktan sonra çekirdek hızını artırmanın pratikte gözle görülebilir bir yararı yok.

Bizce o fanın yerine iyi bir ısı giderici kullansalar kart daha



başarı ça hesaplı ve verdiğiniz her kuruşu hak ediyor. Ancak aradığınız tam bir oyun canavarı ise başka bir karta bakmanız gerekiyor.

PC GAMER SON KARAR

ARTILAR: Oldukça hesaplı bir fiyatı var.

EKSİLER: RAM'leri fazla yavaş; TNT2 çipinin üzerindeki fanın kartın fiyatını 5$ kadar artırmak dışında bir işlevi yok.

SONUÇ: Karttan maksimum bir performans beklemeyin. Eğer paranız bir Creative 3D Blaster TNT2 veya Diamond Viper V770'e yetmiyorsa düşünebilirsiniz.

DIAMOND MULTIMEDIA

Supra Express 56E PRO

ÜRETİCİ FİRMA: Diamond Multimedia, *www.diamondmm.com* **İTHALATÇI FİRMA:** Multimedya (0 212) 212 98 50; Karma Donanım (0 212) 233 30 30 **FİYATI:** 98$

Ülkemizin telefon hatlarının kalitesi dünya standartlarının oldukça altında. Böyle olunca Internet'e girmek için telefon numarasının ilk çevirilişinde başarı sağlamak Türk Internet kullanıcıları için güzel bir hayal olmaktan öteye gidemiyor. Bu sorunun yanında kalitesiz bir modeme sahip olan kullanıcıları bekleyen başka sürprizler de yok değil. Yarım saatlik bir uğraş sonunda Internet'e bağlanmayı başarabilseniz bile modem size oyununu oynuyor ve kısa sürede hattan düşme gibi bir sorunla karşılaşabiliyorsunuz. Diamond'ın ürettiği Supra Express 56e Pro sahibi kullanıcılar için böyle bir sorun söz konusu değil.

Supra Express, external bir modem. Oldukça güzel bir görünüme sahip olan modemin kurulumu, Internal modemlerden çok daha kolay. Kutusunun içinde yer alan adaptörün modeme takılması ve modemin bir kablo yardımıyla kasanın arkasındaki boş bir COM portuna bağlanmasından sonra size düşen, Windows'u açmak ve sürücüleri yüklemek.



Supra 56K'nın bu şık görünümü aynı zamanda performansına da yansımış.

Modemin teknik özellikleri, birçok 56K modemle aynı. Ancak Supra Express'i diğerlerinden ayıran bu özelliklerin Diamond'ın sürücüleriyle birleştirilmiş olması. Dünyada en çok kullanılan çip olan Rockwell çipini kullanan ürün, V90 ve K56Flex standartlarıyla uyumlu.

Supra Express 56e Pro'nun dikkat çeken yanlarından biri de "Shotgun" teknolojisi. Bu teknoloji, kullanıcıya iki modemin ve iki telefon hattının bir arada kullanılarak 112K gibi yüksek bir hıza ulaşabilmesine olanak tanıyor. Bunun gerçekleşebilmesi için kullandığınız ISS'in Ascend firmasının sunucularını kullanıyor olması ve multilink özelliğine özön vermesi gerekiyor. Bugün için ülkemizdeki pek çok ISS Ascend ürünlerini kullansa da henüz hiç biri multi-link'e izin vermiyor. Ancak kullanıcıların baskısıyla bunun çok kısa bir süre içinde gerçekleşeceğine inanıyoruz.

Diamond Supra Express'in tek dezavantajı, voice özelliğine sahip olmaması. Neredeyse tüm modemlerde standart bir özellik olmaya başlayan voice özelliğine, piyasanın en iyi modemlerinden birisi olan Supra Express'de yer verilmemiş olması şaşırtıcı.

Bugünlerde hızlı ve kaliteli bir modem almayı düşünüyorsanız, Supra Express 56e Pro tam sizin aradığınız gibi bir ürün. Ancak ses transferi olmazsa olmaz diyen kullanıcılardan birisiyseniz, diğer modemlere de şöyle bir göz atın dilerseniz.

PC GAMER SON KARAR

ARTILAR: V90 standartını destekliyor; sorunsuz kurulum; sorunsuz bağlantı; iki modemi bir arada kullanabilme özelliği.

EKSİLER: Voice özelliği yok.

SONUÇ: Ses transferi sizin için fazla anlam taşımıyorsa Supra Express, piyasanın en iyilerinden biri.

ELSA

Microlink 56K USB

ÜRETİCİ FİRMA: Elsa, *www.elsa.com* **İTHALATÇI FİRMA:** TET (0 212) 256 35 32 **FİYATI:** 129$

USB cihazlar son zamanlarda giderek artan bir hızla yayılıyor. Bunun en büyük sebebi, kullanıcıların artık USB veri yolunun avantajlarının farkına varmış olmaları. Peki nedir bu avantajlar? İlk olarak USB cihazların gerçek anlamda plug and play özelliğine sahip olmalarından bahsedebiliriz. Kurulumları çok kolay ve sorunsuz. Ancak USB'nin en büyük özelliği, veri transfer hızının, COM portlarından çok daha yüksek olması. Bunun anlamı, sisteminize eklediğiniz bir bileşenin performansının üst boyutlara ulaşması. Elsa Microlink 56K USB modem de USB cihazlara verilebilecek örneklerden biri.

Modemin en fazla ilgi çeken yanı, tasarımı. Modemden çok küçük bir pastaya benzeyen Microlink 56K, ilk görüşte kullanıcıyı etkilemeyi başarabiliyor.



Elsa Microlink 56K USB, tasarımı ile küçük bir pastayı andırıyor.

Elsa Microlink 56K, USB veri yolunu kullanması nedeniyle, çalışırken herhangi bir adaptöre ihtiyaç duymuyor. Ürünün sisteme eklenmesi, tüm USB cihazlarda olduğu gibi çok kolay. Yapmanız gereken tek şey, modemle birlikte gelen USB bağlantı kablosunu kullanarak modemi bilgisayara bağlamak. Windows Microlink'i açılışta sorunsuzca görüyor ve size sadece sürücüleri yüklemek kalıyor.

56K hızında bir modem olan Elsa Microlink, V.90 ve K56flex standartlarını destekliyor. Günümüzde bir modem alınırken en fazla dikkat edilmesi gereken konuların başında, V.90 desteğine sahip olup olmaması geliyor. Gerçi yeni modemlerin birçoğunda bu özelliğe yer veriliyor. Ancak halen V.90 desteğine sahip olmayan modemlerin de var olduğunu unutmamak gerekir.

Modemin performansı, üst düzey bir modemin kullanıcıya sunduğu her şeyi sunabilecek düzeyde. Internet'e girmek konusunda zaman zaman bazı sorunlar yaşamış olsak da bunun için hemen Elsa'yı suçlamak doğru olmaz. Bir modemin hızı, Internet servis sağlayıcısıyla da doğrudan ilgili. Ayrıca Telefon hatlarımızın durumu da ortada.

Tasarımın gösterdiği başarıyı performansı konusunda da tekrarlayabilen Elsa Microlink 56K USB, bilgisayarının yanında güzel görünen bir modem arayanlar için kaçırılmaması gereken bir ürün. Üstün performansı da cabası...

PC GAMER SON KARAR

ARTILAR: USB veri yolunu kullanıyor; tasarımı oldukça güzel; yüksek bir performansa sahip.

EKSİLER: Fiyatı diğer modemlere oranla biraz daha fazla.

SONUÇ: Elsa, güzel tasarımını iyi bir performans ile desteklemeyi başarıyor. Hızlı bir modem arayanlara tavsiye ederiz.

PIONEER

DVD-A03S

ÜRETİCİ FİRMA: Pioneer, www.pioneer.com **İTHALATÇI FİRMA:** Multimedya (0 212) 212 98 50; SKY (0 212) 225 68 08 **FİYATI:** 151$

DVD filmlerin ve DVD oyunların karşı konulmaz bir hızla yayıldığı günümüzde DVD-ROM'lar, ekstra bir bileşen olmaktan çıkıp yavaş yavaş bir ihtiyaç haline gelmeye başladı. Bunun farkında olan üreticiler de, hızlı DVD-ROM'ları kullanıcıya sunabilmek için kolları sıvadı ve işe koyuldu. Multimedya konusunda dünyanın önde gelen üreticilerinden Pioneer da, işte bunlardan biri.

Ürün, komple bir set olarak değil, sadece sürücü olarak kullanıcıya sunuluyor. Çalışması için gerekli olan Mpeg-2 kartına, paket içinde yer verilmemiş. Böyle olunca A03S ile birlikte, bir de Mpeg-2 kartı almanız gerekiyor. Gerçi günümüzün gelişmiş ekran kartları Mpeg-2 kartı görevi de görebilmekte. Ancak görüntü kalitesinin üst boyutlara ulaşabilmesi için ayrı bir Mpeg-2 kartına sahip olunması gerekiyor.



A03S'nin en ilginç özelliklerinden biri de üzerinde yer alan CD yükleme slotu.

Pioneer DVD-A03S'in ilk dikkat çeken özelliği, birçok CD-ROM veya DVD-ROM'da gördüğümüz CD çekmecesine sahip olmaması. Bunun yerine A03S'de bir disk yükleme slotuna yer verilmiş. CD'yi bu slota yerleştirip hafifçe ileri doğru itirmek, CD'nin yüklenmesi için yeterli.

CD yükleme slotu dışında, ön panelde standart bir DVD-ROM'da bulunan kulaklık girişi, ses kumandası, çalışıyor göstergesi ve durdurma/çıkarma düğmesi yer alıyor.

Pioneer DVD-A03S 6X DVD okuma hızı ve 32X CD okuma hızına sahip. Özellikle CD okuma hızı, piyasadaki bir çok DVD-ROM'dan çok daha başarılı. Zaten Pioneer'ı çekici kılan da bu özelliği.

Pioneer A03S ile birlikte *Blade Runner* isimli bir oyun ve Student's Dictionary isimli bir sözlük yazılımı da kullanıcıya sunulmuş. Herhalde *Blade Runner*'ı bilmeyen bir oyun meraklısı yoktur. Oyundaki videoların Mpeg-2 formatına sıkıştırılmış olması, zaten klasik olan oyunu daha da mükemmel bir hale getirmiş.

Ürünle birlikte gelen kullanım kılavuzunda, A03S'in sisteme nasıl tanıtılacağı ve karşılaşılabilecek sorunlarla ilgili her türlü bilgiyi bulabilmek mümkün. Kullanım kılavuzundan başka, bir adet kurulum disketine de paket içinde yer verilmiş.

Gerek ilginç tasarımı ve gerek üstün performansıyla piyasada bulunabilecek en kaliteli DVD-ROM'lardan biri olan Pioneer A03S, maksimum performans isteyen kullanıcıların mutlaka değerlendirmesi gereken bir ürün.

PC GAMER SON KARAR

ARTILAR: 6X DVD okuma; 32X CD okuma; ilginç tasarım; zengin yazılım desteği; oldukça uygun fiyatı.

EKSİLER: Mpeg-2 kartı yok.

SONUÇ: Alacağı DVD-ROM'dan üstün performans bekleyen kullanıcılar için önemli bir alternatif olan Pioneer DVD-A03S, ilginç tasarımıyla da dikkati çekmeyi başarıyor.

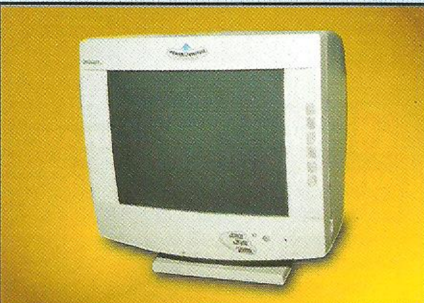
PHILIPS

Brilliance 107

ÜRETİCİ FİRMA: Philips, www.philips.com **İTHALATÇI FİRMA:** Boğaziçi Bilgisayar (0 212) 288 92 92; Karma Donanım (0 212) 233 30 30 **FİYATI:** 560$

Herhalde oyuncular için yaşanabilecek en büyük kabuslardan biri, 14" monitörde oyun oynamaya çalışmaktır. Küçük bir kutuyu andıran 14" monitörler, görüntü kalitesi açısından da üst seviyelere çıkabilecek özelliklere sahip değildir. Biz de bu yüzden aylardır sürdürdüğümüz 17" monitör incelemelerimize büyük bir kararlılıkla devam ediyoruz. Bu ay inceleyeceğimiz ürün, Philips Brilliance 107.

Brilliance 107'nin kasası diğer 17" monitörlere oranla oldukça büyük. Ancak bunun bir sebebi, monitörün iki yanında hoparlörlere yer verilmiş olması. Bu hoparlörlerden Cambride Soundworks FPS2000 kalitesinde ses almak tabii ki mümkün değil. Yani bir oyuncu için bu hoparlörleri kullanarak oyun oynamanın pek de iyi bir fikir olmadığını söyleyebiliriz. Ancak yine de diğer monitör hoparlörleriyle karşılaştırınca Philips'in hoparlör teknolojisindeki deneyiminin etkisi görülüyor. Monitör kasasının büyük olmasının diğer sebeplerini ise bulamadık.


Tüm monitör üreticilerinin monitörlerinin ebatlarını ufaltmaya çalıştığı iu dönemde Philips'in tam ters istikamette ilerlemesi ilginç.

Monitörün 15.9" görülebilir alanı, 17" bir monitör için kabul edilebilir bir büyüklük olsa da, piyasada daha büyük görülebilir alana sahip olan monitörler bulabilmek mümkün. 1600X1200 çözünürlüğe ulaşabilen Brilliance 107, bu çözünürlüğü 75Hz tazeleme hızında destekliyor. Bu da görüntünün çok daha seri bir şekilde ekrana yansımasını sağlıyor.

Brilliance 107'nin görüntü kalitesi bizi memnun etmeyi başaramadı. Renklerin koyu tonlarını belirgin bir biçimde yansıtamayan monitör, anti-glare tabakasının yetersizliğiyle ikinci bir düşük not aldı. Buna ekranın küresel yapısı da eklenince monitör üzerindeki yansımalar tabii kaçınılmaz oluyor ve bu da açıkçası can sıkıyor.

Philips Brilliance 107'nin ayarları, menüyü açmaya yarayan bir tuş ve küçük bir tekerlek yardımıyla yapılıyor. Ayar menüsü birçok monitörde karşımıza çıkan anlaşılmaz menülerden çok daha iyi tasarlanmış. Ancak ayarların küçük bir tekerlek yardımıyla yapılıyor olması, kullanılabilirliği biraz düşürüyor.

Brilliance 107'nin ilginç olan yanı, açma-kapama tuşunun monitörün tepesine yerleştirilmiş olması. Philips'in böyle bir tasarımla neyi amaçladığını kestirebilmek biraz güç.

Monitör, hem görüntü kalitesi hem de özellikleriyle rakiplerinin gerisinde kalıyor. 17" monitör alırken Philips Brilliance 107'den önce düşünülebilecek birçok ürün olduğu kesin.

PC GAMER SON KARAR

ARTILAR: Hoparlörleri diğer monitör yanı hoparlörlerden daha iyi; ayar menüsü oldukça sade ve kolay kullanıma sahip.

EKSİLER: Görüntü kalitesi konusunda sorunları var; ekran üzerinde çok fazla yansıma oluşuyor; monitörün kasası anlamsızca büyük.

SONUÇ: Philips Brilliance 107'nin ilginç tasarımının altında sıradan bir 17" monitör gizli.

AZTECH

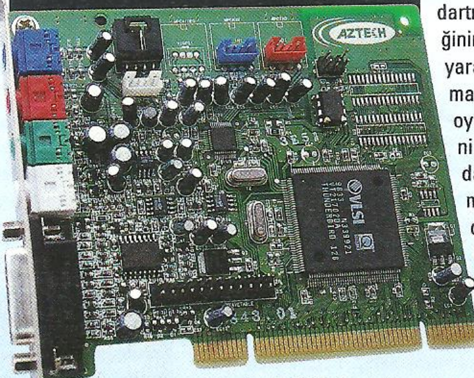
PCI 368 DSP

ÜRETİCİ FİRMA: Aztech, www.aztech.com **İTHALATÇI FİRMA:** Albim (0 212) 599 30 50 **FİYATI:** 35$

Ses kartları piyasasında Sound Blaster Live! liderliğini sürdüredursun, zaman zaman karşımıza bu karta alternatif olabilecek kadar iyi kartlar da çıkmıyor değil. Aztech PCI 368 DSP de, bu kartlardan biri.

Kartın görünümü oldukça sade olsa da bu sadeliğin altında birçok iyi özellik gizli. Bu özelliklerden ilk olarak gözümüze çarpanı, kartın dört hoparlör desteğine sahip oluşu. Bu özelliğin, oyunları ne kadar gerçekçi kıldığından bahsetmeye gerek yok sanırız.

PCI 368 DSP QSound Labs'ın QEM ses teknolojisini kullanıyor. QEM teknolojisinin en büyük özelliği, hem Direct Sound 3D hem de EAX ile uyumlu olması. Direct Sound 3D, bu özelliğe sahip oyunların çoğalmasıyla birlikte artık ses kartları için bir zorunluluk haline geldi. EAX desteği ise yavaş yavaş kendini oyun üreticilerine kabul ettirmiş durumda. EAX, Creative'in SB Live! için geliştirdiği özel pozisyonel ses standartı. EAX desteğinin oyunlarda yarattığı inanılmaz atmosfer, oyun üreticilerini de bu standartı desteklemek konusunda harekete geçmeye zorladı. Zaten *Half-Life* gibi kısa sürede klasik olmuş oyunlarda EAX desteğine yer verilmiş olması, bunu kanıtlamak için yeterli. EAX ile ilgili daha ayrıntılı bilgi için daha önce yayınladığımız SB Live! incelemesine bakabilirsiniz.



Aztech PCI 368 DSP, ucuz fiyata alabileceğiniz en iyi alternatiflerden biri.

Kartla beraber ürünün Windows'a ya da DOS'a tanıtılması için gerekli olan sürücülerin ve bir multimedya setinin yer aldığı yazılım CD'sine de sahip olabiliyoruz. Bu multimedya setinin yardımıyla, kartın tüm özelliklerinden yararlanabilmeniz mümkün. Ancak kartla birlikta gelen kullanım kılavuzu yetersiz. Açıkçası, kartla ilgili bir sorun yaşayan kullanıcıların da başvuracağı bu kılavuzun daha özenli hazırlanmış olmasını beklerdik.

Aztech PCI 368 DSP, sahip olduğu özelliklerin hakkını tam olarak veremiyor olsa da, düşük fiyatı ve pek çok ses kartından daha yüksek olan performansıyla Sound Blaster Live!'ın kalitesine en fazla yaklaşabilen ürünlerden biri; fakat ondan ikinci bir Sound Blaster Live! olmasını beklememek gerek.

PC GAMER SON KARAR

ARTILAR: Direct Sound 3D ve EAX desteğine sahip; dört hoparlörle birlikte kullanılabiliyor; ucuz fiyatı.

EKSİLER: Özensiz hazırlanmış kullanım kılavuzu; beklediğimiz ses kalitesini veremiyor.

SONUÇ: Uygun fiyatı ve ortalamanın üstündeki ses kalitesiyle, en iyi fiyat-performans oranına sahip olan ses kartlarından biri.

LOGITECH

Wingman Gamepad

ÜRETİCİ FİRMA: Logitech, www.logitech.com **İTHALATÇI FİRMA:** Mascom (0 212) 212 13 66 **FİYATI:** Belli değil

Logitech, bu ürünü bize ilk yolladığında çok fazla heyecanlanmamıştık. Kutuyu açana kadar ki tek düşüncemiz Microsoft SideWinder'a olan benzerliği ve bir boomerang'ı andıran yapısıydı. Daha sonra şunu gördük ki o ana kadar tuttuğumuz en konforlu gamepad buydu, öyle ki SideWinder'dan bile daha iyidi.

Ancak küçük bir araştırma yapınca Wingman Gamepad'lerin başta piyasaya hatalı bir şekilde sürüldüğünü öğrendik.

Piyasaya çıkan ilk Wingman Gamepad'in oyun öncesi yapılan yön pad hassasiyet ayarında "zayıflık problemi" varmış. Öyleki WingMan üzerindeki yön pad'i herhangi bir aksiyon oyununun oynanmasını imkansız kılıyormuş. Logitech, biraz geç de olsa bu problemin farkına varıp ürünü düzeltmiş; fakat bazı kavranamaz sebeplerden ötürü şirket bu geliştirilmiş ürünü orijinali ile tıpatıp aynı kutulara koyup piyasaya sunmuş. Bu durumda ne kullanıcılar ne de Logitech hangi versiyonun hangi kutuda olduğunu bilmiyor. Ama korkmanız için bir sebep yok; çünkü Wingman Gamepad henüz Türkiye piyasasına girmedi. Ve tüm anlattığımız bu olaylar da bundan dört ay kadar önce Amerika'da gerçekleşti.



Wingman Gamepad, görünüş olarak olduğu kadar ergonomi açısından da çok başarılı.

Ancak böyle bir risk her zaman bizim piyasamız için geçerli; çünkü bugüne kadar pek çok kez hatalı veya bug'lı ürünler yurtdışı piyasasından çekildikten sonra Türkiye piyasasına sürüldü. Ancak Logitech gibi saygın bir firmanın bu yola gitmeyeceğinden ve Mascom gibi deneyimli bir ithalatçının da böyle bir oyuna gelmeyeceğinden olukça eminiz.

Her neyse tatsız muhabbetleri bir yana bırakıp Wingman Gamepad'e bakalım. Wingman'in ele oturuşu çok rahat. Üstelik birçok gamepad'de görülmemiş biçimde iyi yerleştirilmiş, istediğiniz biçimde konfigüre edebileceğiniz tuşlara da sahip. Bu tuşlar SideWinder'a çok benzer bir biçimde her biri Logitech'in kullanımı kolay yazılımı sayesinde programlanabilir 6 standart ve 3 seçme tuş ile altta kalan ilave 2 tetikten oluşuyor. Aynı zamanda 2 oyuncunun bağlanmasına izin veren gameport bağlantısı da mevcut.

Şimdi heyecanla Wingman Gamepad'in ülkemiz piyasasına girmesini bekliyoruz. Eğer önümüzdeki aylarda bir gamepad almayı düşünüyorsanız Wingman Gamepad'in piyasaya girip girmediğini kontrol edin.

PC GAMER SON KARAR

ARTILAR: Piyasadaki en konforlu gamepad; dış tasarımıyla ilgili olan her şey en üst seviyede.

EKSİLER: Ürünün dünya çapındaki dağıtımında 4 ay öncesine dayanan sorunlar var.

SONUÇ: Wingman Gamepad kesinlikle bulunabilecek en iyi gamepad'lerden biri. Ancak şimdilik bulma şansınız yok.

TOSHIBA

XM6502B



ÜRETİCİ FİRMA: Toshiba, *www.toshiba.com* **İTHALATÇI FİRMA:** Karma Donanım (0 212) 233 30 30 **FİYATI:** 56$

Birçok okuyucumuz, ürünün resmine bakıp bu CD-ROM'u iki ay önce incelediğimizi düşünebilir. Ancak Toshiba XM6502B, daha önce incelediğimiz 35X XM6402B'nin daha hızlı bir modeli.


İlk bakışta daha önce incelediğimiz XM 6402B'yi andırsa da hız bakımından daha başarılı.

Toshiba, birkaç yıl önce piyasaya sürdüğü 4X ve 8X CD-ROM'larından beri sürekli aynı sade tasarımı kullanmaya devam ediyor. Böyle olunca da farklı modellerdeki CD-ROM'ları yan yana koyup hangisinin hangi model olduğunu anlayabilmek oldukça zor bir hal alıyor.

XM6502B, 40X bir sürücü. Bu, okuma hızının yaklaşık 7000 kps olması anlamına geliyor. Ancak yaptığımız testlerde bu değerlere ulaşamadık. Bizim ulaşabildiğimiz en yüksek hız, 3200kps oldu. Fakat bu hız, Toshiba XM6502'yi eleştirebilmemiz için çok da geçerli bir neden değil. Piyasada bulunan 40X diğer CD-ROM'ların da bundan farklı bir değere imza attığını görmedik. Örneğin Nisan sayımızda incelediğimiz 40X Philips CD-ROM'un verdiği değerler, Toshiba'nın verdiği değerlerle benzerlikler gösteriyordu.

BenchMark'lar

CD Tach 98

Maksimum Hız	: 3225 kps
Minumum Hız	: 2764kps
Ortalama Hız	: 3116kps
Rastgele Erişim Hızı:	69ms

Toshiba'nın ön kısmında, diğer modellerde olduğu gibi play tuşuna yer verilmemiş. Bunun kullanıcıya getirdiği tek dezavantaj, DOS ortamında çalışırken müzik CD'lerinin dinlenememesi. Ancak günümüzde DOS ortamında çalışan kullanıcı sayısının çok aşağılara düşmesi, bir CD-ROM'da play tuşunun varlığını tartışılır hale getirmeye yetiyor.

Ürün, bir önceki modeline göre daha az gürültü yaparak çalışıyor. Buna rağmen Toshiba'nın bu konudaki standardı yakalayabildiğini söylemek zor. Piyasadaki birçok hızlı CD-ROM, XM6502'den daha sessiz çalışıyor. CD'yi algılama süresi konusundaysa XM6402B'deki sorunlar, 40X Toshiba'da da devam ediyor.

Ürünle birlikte CD-ROM'u DOS'a tanıtabilmek için gerekli sürücüler ve Toshiba'nın Music Mover yazılımı kullanıcıya sunuluyor. Music Mover, müzik CD'lerindeki parçaları kısa sürede Real Audio formatına çevirerek hard diskinize kopyalamanıza olanak tanıyor. Real Audio, düşük bir ses kalitesine sahip olsa da hard diskte çok az yer kaplaması nedeniyle oldukça popüler bir format.

XM6502, alabileceğiniz en iyi 40X CD-ROM'lardan biri olsa da Toshiba'nın daha performanslı bir ürünle karşımıza çıkmasını beklerdik doğrusu.

PC GAMER SON KARAR

ARTILAR: Yüksek okuma hızı; uygun fiyatı; kaliteli yazılım desteği.

EKSİLER: Play tuşu yok; CD'yi oldukça geç algılıyor.

SONUÇ: Piyasada bulunan birçok 40X CD-ROM'dan farklı bir özelliği yok. Yine de CD-ROM almak isteyenlerin XM6502'yi es geçmemelerini öneririz.

CTX

CR-848S

ÜRETİCİ FİRMA: CTX, *www.ctx.de* **İTHALATÇI FİRMA:** Bilgitaş (0 212) 275 10 70 **FİYATI:** 65$

Disketlerin CD'lere kayıtsız şartsız teslim olduğu günümüzde, CD-ROM'u olmayan bilgisayar kullanıcısı bulabilmek neredeyse imkansız. Çok değil, üç yıl önce çok az alanda kullanılan CD-ROM'lar, artık her oyuncu için birinci derece önem taşıyan bir bileşen haline gelmiş durumda. Böyle olunca, üreticiler de sürekli olarak daha hızlı bir CD-ROM'u piyasaya sürebilmek için büyük bir rekabet içine girmek zorunda kalıyorlar. Bu rekabetin en son ürünü, 48X CD-ROM'lar. Biz de bu sayımızda CTX'in ürettiği 48X CR-848S'i inceliyoruz.



CTX CR-848S, 48X bir CD-ROM olsa da bu hıza ulaşmakta zorluk çekiyor.

IDE arabirimini kullanan CR-848S, 48X bir CD-ROM olmasına rağmen yaptığımız testlerde bu hıza yakın değerler vermeyi başaramadı ve ulaşabildiği maksimum hız, 3564bps ile sınırlı kaldı. Daha önce Nisan sayımızda incelediğimiz diğer bir 48X CD-ROM olan Creative CD4820E ile elde ettiğimiz değerin 6326bps olduğunu hatırlarsak, CTX'in bu konuda oldukça başarısız olduğunu söyleyebiliriz.

BenchMark'lar

CD Tach 98

Maksimum Hız	: 3564 kps
Minumum Hız	: 3078kps
Ortalama Hız	: 3225kps
Rastgele Erişim Hızı:	67ms

Okuma hızı konusunda rakiplerinin birkaç adım gerisinde kalan CR-848S'in başarılı olduğu konular da yok değil. Özellikle sürücüye yüklenen CD'yi algılama süresi açısından birçok CD-ROM'u geride bırakmayı başardı.

Çalışırken çok az ses çıkarması da, ürünün bir diğer artı özelliği. Zaten, performans konusunda rakibini açık farkla geride bırakan Creative CD4820'nin CD okurken çıkardığı aşırı gürültüyü hatırlarsak CTX CR-848S'in gürültülü çalıştığını söylemek ürüne yapılabilecek en büyük haksızlık olurdu.

Ürünle birlikte gelen kullanım kılavuzu, oldukça yetersiz. Çıkabilecek olası sorunlar karşısında, özellikle donanım konusunda fazla bilgisi olmayan kullanıcıların başvurabileceği bir kılavuz değil. Bu yetersiz kullanım kılavuzunun yanında bir adet sürücü disketi ve ses kartı ile CD-ROM'u birbirine bağlayan bağlantı kablosu da kullanıcıya sunulmuş.

Yakın bir zamanda dört bir yanımızı saracak olan 48X CD-ROM'ların ilk örneklerinden biri olan CTX CR-848S, ne yazık ki beklenenı veremiyor. 48X CD-ROM almayı düşünüyorsanız, CTX'den önce Creative'i değerlendirmenizde fayda var. Fakat yanınızda garip sesler çıkaran bir CD-ROM'a tahammülünüz yoksa CTX CR-848S, sizin için en iyi seçimlerden biri olabilir.

PC GAMER SON KARAR

ARTILAR: CD'yi algılama hızı oldukça iyi; çalışırken çok az gürültü yapıyor

EKSİLER: Okuma hızı konusunda kesinlikle 48X'in hakkını veremiyor.

SONUÇ: Performansı düşük olsa da, sessiz ve sorunsuz çalışması açısından tercih edilebilecek bir CD-ROM.



İKİ YILDA OKULDAN PROFESYONEL YAŞAMA!

Üretime yönelik mesleki eğitim. Donanımlı, başarılı, kazanan bireyler...

Gazetecilik Bölümü

Araştırmacı gazetecilik, haber toplama ve yazma teknikleri, fotoğrafçılık, iletişim kuramları, medya hukuku, iletişim teknolojisi, dergicilik. 2 yıl, tam zamanlı.

İşletme İletişimi/Halkla İlişkiler

Halkla ilişkiler, yönetim ve organizasyon, pazarlama yönetimi ve teknikleri, insan kaynakları yönetimi, ekonomi, iletişim teknikleri. 2 yıl, tam zamanlı.

Radyo/Televizyon

Program yapımı - yönetimi, TV teknikleri, iletişim kuramları, iletişim yönetimi, sinema sanatı, metin yazarlığı, reklam prodüksiyonu, drama. 2 yıl, tam zamanlı.

Reklamcılık

Stratejik reklamcılık, reklam ve pazarlama, reklamda yaratıcılık, metin yazarlığı, müşteri ilişkileri, medya planlama ve satın alma, reklam teknolojisi. 2 yıl, tam zamanlı.

Grafik

Temel grafik, desen, görsel anlatım, reklamcılık, grafik uygulama ve bilgisayar atölyesi. 2 yıl, tam zamanlı.

Müzik

Rock, caz, pop, blues, klasik... Gitar, piyano, davul, şan, klavyeli çalgılar, nefesli çalgılar, yaylı çalgılar, solfej, armoni, ensemble, müzik kültürü, müzik kayıt teknolojisi. Tam ve yarı zamanlı kredili sistem.

El Sanatları

Kuyumculuk, tasarım, model, üretim teknikleri ve el sanatları eğitimi ile genç yeteneklere meslek kazandırıyor. Profesyoneller için kuyumculuk, tasarım ve model üretiminde en son teknolojilerle donatılmış, uygulamalı eğitim birimi. Tam zamanlı.

Üst Düzey Yönetici Asistanlığı

Yoğun ticari İngilizce, büro yönetimi, muhasebe, pazarlama. 1 yıl, tam zamanlı.

İngilizce

Tümüyle Amerikalı ve İngiliz eğitmenlerden oluşan enternasyonal eğitim-öğretim kadrosu. Yoğun İngilizce programı. Hazırlık sınıfı.

Gösteri Sanatları

Ekran ve radyo sunuculuğu, sahne üstü sunuculuğu, dans, mim, müzik, kültür - sanat ve 2 yabancı dil. 2 yıl, tam zamanlı.

Plastik Sanatlar

Resim, seramik, heykel atölyeleri, sanat kuramları, desen, stil ve teknik, bilgisayar destekli uygulama çalışmaları. 2+1 yıl, tam zamanlı.

Bale ve Dans

Klasik bale, modern bale, salon dansları, caz dans, tap dance, modern dans. 5 yıl, tam zamanlı programlar.

Tiyatro

Oyunculuk sanatı, atölye sistemi, kuramsal eğitim. 3 yıl, tam zamanlı.

Yarı Zamanlı Eğitim Programları

Hafta içi akşam ve hafta sonu programları

Macintosh
MacOS, FreeHand, QuarkXPress, Photoshop, Word programları ve uygulamaları.

Office '97
Word, Excell, PowerPoint.

Bale ve Dans • (Çocuklar ve yetişkinler için)
Klasik-modern bale, salon dansları, caz dans, modern dans, dans tiyatrosu.

Müzik • (Çocuklar ve yetişkinler için)
Enstrüman, teori, kültür ve topluluk dersleri.

El Sanatları
Kuyumculuk, tasarım, model, üretim teknikleri, el sanatları uygulamalı eğitimi.

Plastik Sanatlar
Resim ve heykel atölyeleri.

İngilizce Programları



AKADEMİ İSTANBUL

İstiklal Caddesi, Bahçeli Hamam Sok. No: 3 80060 Beyoğlu - İstanbul Tel: (0212) 251 74 84 Faks: (0212) 252 48 41

Karşılaştırmalı Tablo

HER AY ÇOK FAZLA SAYIDA ÜRÜN İNCELİYORUZ, bu ürünlerin hangisinin iyi hangisinin kötü olduğunu akılda tutmak zor olabiliyor. Bu sayfada geçtiğimiz sayılarda incelediğimiz ürünler arasında bir karşılaştırma yapmayı amaçlıyoruz. Ürünlerin özelliklerini sayfaya dikey olarak sığdıramadığımız için sayfayı yan çevirdik.
Bu ay: CD-ROM ve DVD-ROM'lar

ÜRÜN	İNCELENDİĞİ TARİH	*FİYATI	CD OKUMA HIZI	DVD OKUMA HIZI	PLAY TUŞU	VERİYOLU	İTHALATÇI FİRMA	SON KARAR
Creative Encore 5X DVD-ROM	Mart '99	286$	32X	5X	Yok	IDE	Multimedya, (0.212) 212 98 50 Empa, (0.212) 599 30 50 Genpa, (0.212) 288 10 78	Evinizde gerçek bir sinema keyfi istiyorsanız Encore 5X bunu sağlamak için yeterli.
Philips PCA420CD CD-ROM	Nisan '99	60$	40X	-	Var	IDE	SKY, (0.212) 225 68 08	Uzun süre sorunsuzca kullanabileceğiniz bir CD-ROM arıyorsanız PCA420CD'yi es geçmeyin.
Creative CD4820E CD-ROM	Nisan '99	80$	48X	-	Var	IDE	Multimedya, (0.212) 212 98 50 Empa, (0.212) 599 30 50 Genpa, (0.212) 288 10 78	CD-ROM'un çıkarttığı aşırı gürültü başarılı performansını gölgede bırakıyor.
Hitachi GD-2500 DVD-ROM	Nisan '99	139$	24X	4X	Yok	IDE	SKY, (0.212) 225 68 08	Eğer MPEG-2 çözücüsü olan bir ekran kartınız varsa Hitachi iyi ve hesaplı bir seçim olacaktır.
Toshiba XM-6402B CD-ROM	Mayıs '99	50$	35X	-	Yok	IDE	Karma Donanım, (0.212) 233 30 30	Gürültülü çalışması sizin için önemli değilse XM-6402 tam size göre bir ürün.
Philips PCA424DK DVD-ROM	Mayıs '99	281$	24X	4X	Yok	IDE	SKY, (0.212) 225 68 08	Piyasadaki en hızlı DVD-ROM olmasa da iyi oyun paketi onu almak için yeterli.
CTX CR-848S CD-ROM	Temmuz '99	65$	48X	-	Var	IDE	Bilgitaş, (0.212) 275 10 70	CTX sorunsuz çalışan bir ürün. Ancak hız olarak beklentileri karşılayamıyor.
Toshiba XM-6502B CD-ROM	Temmuz '99	56$	40X	-	Yok	IDE	Karma Donanım, (0.212) 233 30 30	Tam olarak beklediğimiz performansı veremesede hızlı bir CD-ROM arayanlara öneririz.
Pioneer DVD-A03S DVD-ROM	Temmuz '99	151$	32X	6X	Yok	IDE	Multimedya, (0.212) 212 98 50	Eğer alacağınız DVD-ROM'dan üstün performans bekliyorsanız, Pioneer DVD-A03S'i mutlaka değerlendirin.
Creative Encore 6X DVD-ROM	Temmuz '99	230$	24X	6X	Yok	IDE	Multimedya, (0.212) 212 98 50 Empa, (0.212) 599 30 50 Genpa, (0.212) 288 10 78	Piyasada bulabileceğiniz en iyi ve en hızlı DVD-ROM kitlerinden birisi.

AÇIKLAMALAR

*Belirtilen fiyatlar ürünlerin incelendiği tarihteki fiyatlarıdır. Ayrıntılı bilgi için ithalatçı firmalarla bağlantı kurabilirsiniz.

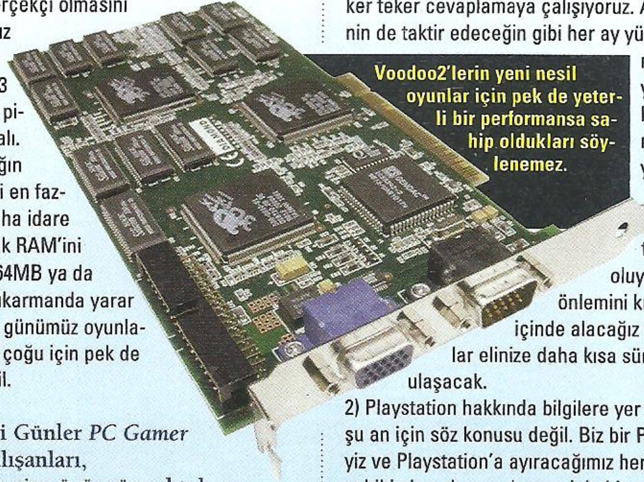
Teknik Sorular ve Cevaplar

3D kartlar hala okuyucularımızın en çok ilgilendiği konu. *PC Gamer*-Türkiye de bu konuda sizler için elinden geleni yapmaya devam ediyor.

S Sevgili *PC Gamer*,
Derginizi severek okuyorum. Sizlere birkaç sorum olacak. Bilgisayarım Celeron 300, 3.2 GB hard disk, 4MB ekran kartı, 15" monitör, 32MB RAM, 32X Philips CD-ROM.
1) Bilgisayarıma 3D kartı almak istiyorum; ama karar veremedim. Voodoo3'lerin Pentium II için yapılmış olması çok kötü. Bu kartı taktırırsam biraz masraflı olacak. Riva TNT'yi çok övüyorsunuz. Bu kartla *Half-Life, Need for Speed 3* gibi oyunları oynayabilir miyim? Ya da Voodoo2 alsam daha mı iyi olur?
2) Sistemim beni daha ne kadar idare edebilir?
Başarılarınızın devamını dilerim.
Mustafa Güden, İstanbul

C 1) Voodoo3'lerin Pentium II için yapılmış olması, Pentium III ile kullanılamayacağı anlamına gelmez. Aksine Voodoo3'ün performansı Pentium III işlemcilerde, Pentium II işlemcilerden çok daha iyi olacağı kesin. Voodoo3 2000, şu an için fiyat performans oranı açısından en iyi kart. Fiyatları oldukça uygun. Voodoo2 ile Voodoo3'ün fiyatları neredeyse aynı. Eğer 3D karta verecek 200$ ya da fazlasına sahipsen Voodoo3 3000 ya da Riva TNT2 tercih edebilirsin. Ama ancak 100-150$ verebilirim diyorsan, Voodoo3 2000 en iyi seçim.

Riva TNT, zamanına göre en iyi 3D kartı idi; fakat TNT2'nin yavaş yavaş raflardaki yerini almasıyla TNT'nin pek bir geçerliliği kalmadı. TNT ya da TNT2 işlemcilerinin Voodoo'lara göre en önemli artısı, 32bit'te render özelliğine sahip olması. Tabii bu özellik, görüntülerin çok canlı ve gerçekçi olmasını sağlıyor. Hız açısındansa Voodoo3 3000 şu an piyasanın kralı.
2) Kullandığın sistem seni en fazla bir yıl daha idare eder. Ancak RAM'ini 32MB'tan 64MB ya da 128MB'a çıkarmanda yarar var. 32MB, günümüz oyunlarından pek çoğu için pek de yeterli değil.



Voodoo2'lerin yeni nesil oyunlar için pek de yeterli bir performansa sahip oldukları söylenemez.

S İyi Günler *PC Gamer* çalışanları,
Bu size üçüncü mektubum. Gerçekten derginizi her ay aksatmadan alıyorum ve severek okuyorum. Hemen sorularıma geçmek istiyorum; çünkü şunu bilin ki mektuplarımın arkası kesilmeyecek.
1) Daha önce size söylediğim gibi bu size üçüncü mektubum. Ama size darılmaya başladım; çünkü mektuplarımın cevaplarını çok gecikmeli gönderiyorsunuz. İlk mektubumun cevabı, iki ay içinde ancak elime ulaştı. Umarım bu soruna bir çare bulursunuz.
2) Derginiz gittikçe güzelleşiyor. Hep böyle devam edersiniz inşallah. Her sayıda Playstation hakkında da bilgi verseniz nasıl olur?
3) Bir de Playstation oyunlarının bilgisayarda oynanabilmesi için bir çip yapıldığını duydum. Acaba doğru mu?
Burak Barışkan, Ankara

1) Mektuplara gönderdiğimiz cevapların elinize geç ulaşmasından dolayı özür dileriz. Mektupların hepsini teker teker cevaplamaya çalışıyoruz. Ancak senin de taktir edeceğin gibi her ay yüzlerce mektup alıyoruz ve bazen bu mektuplara yetişebilmek gerçekten de zor oluyor. Bunun önlemini kısa süre içinde alacağız ve cevaplar elinize daha kısa süre içinde ulaşacak.
2) Playstation hakkında bilgilere yer vermemiz şu an için söz konusu değil. Biz bir PC dergisiyiz ve Playstation'a ayıracağımız her sayfa, PC sahibi olan okuyucularımız için bir sayfa azalması anlamına gelecektir.
3) Playstation oyunlarını PC'de oynayabilmek için Internet'ten çekebileceğin bir emulatör söz konusu. Bu emulatörü kullanarak Playstation oyunlarını PC'de oynayabilirsin; ancak ne yazık ki Playstation kalitesinde görüntü alamazsın.

S Selamlar,
Size iki sorum olacak:
1) Bilgisayarım sık sık kilitleniyor. Özellikleri Sis 6202 çipsetli ekran kartı, Yamaha ses kartı, 166MMX, 16MB RAM, 1.2GB Seagete hard disk, USR 56K modem. Bu kilitlenmeler formattan sonra da devam etti. Bilgisayarcıma sorduğumda önce Windows 98 kur dedi. Gidip yüz yüze konuştuğumda ve kasayı götürüp incelettiğimde hard disk'te bir sorun olduğunu ve kendisinin bir günde yapabileceğini iddia etti. (Soryn bad sector vs. değilmiş.) Ona güvenip bilgisayarımı bırakamadım. Bence sorun RAM'lerden kaynaklanıyor. Ne yapmalıyım?
2) Bilgisayarı formatladıktan sonra modemimi kullanamamaya başladım. Modemim 56K ISA USR Sportser. Sürücüleri yükleyip ses kartıyla çakışmayı giderdiğimde, bir numarayı çevirmeye çalıştığımda "çevir sesi alınamıyor" şeklinde bir hata mesajı aldım. Ne yapmalıyım?
3) Geçen sayılarda dergide resmi olan Creative NOMAD'ın işlevi nedir?
Yayın hayatınızda başarılar dilerim.
Cem Türkeş, İstanbul

Oyun Makinesi

Bize göre Oyun Makinesi, şu an raflardaki her oyunun altından kalkabilecek konfigürasyonu olan sıkı ve satın alınabilir bir oyun PC'yi temsil etmekte. Teorik olarak bir Oyun Makinesi'nin maksimum fiyatı 1500$' dır. Ancak piyasada bunu çok daha ucuza bulabilirsiniz. Bu ay Oyun Makinesi'ni upgrade ettik. Artık vakti gelmişti; ama 300Mhz'in işlemci için yeterli olduğuna karar verdik. 3D hızlandırıcı kartımızı da Voodoo2'ye yükselttik. Zaten Voodoo2 kartlar PII ile birlikte daha iyi performans veriyor. Ayrıca artık 32MB EDO değil 64MB SD RAM öneriyoruz.

- Intel Pentium II 300
- 64 MB SDRAM
- NIVIDIA RIVA 128 kartı veya 128 bit 2D grafik kartı
- 3Dfx Voodoo2 tabanlı 3D hızlandırıcı
- 4GB IDE hard disk
- 16X CD-ROM sürücüsü
- Sound Blaster AWE 32 ve/veya pozisyonel ses kartı
- 17" SVGA monitör, 0.26mm çözünürlük
- Multi-player gamepad (Gravis Gamepad Pro veya Microsoft SideWinder)
- 56K Modem


Internal modemlerin en kötü yanı, kurulum sırasında birçok sorun yaşatmaları.

C 1) Öncelikle bilgisayarının ömrünü çoktan doldurduğunu belirtelim. Bu konfigürasyonda son dönemde piyasaya çıkan oyunları oynayabilmen imkansız. Kilitlenmeler de büyük ihtimalle bu yüzden oluyordur. Özellikle 16MB RAM, 166MMX işlemcili bir bilgisayar için bile çok az. Eğer RAM'ini 64MB ya da 128MB'a yükseltirsen kilitlenme sorunundan kurtulabilirsin. Ayrıca hard disk'in de çok küçük. Eğer hard diskin çok doluysa bu tür kilitlenmelerle karşılaşman doğal. Senin için yapılabilecek en iyi şey sistemi komple upgrade etmektir. Ama o kadar para veremem diyorsan, RAM artırmak da geçici de olsa sorununa bir çözüm olacaktır. Bunun yanında sakın bilgisayarını dinleyip şu an kullanmakta olduğun sisteme Windows 98 kurma. Windows 98 düşük konfigürasyonlu bilgisayarlarda çok yavaş çalışır.
2) Modemini kullanamamanın sebebi, yanlış COM portuna kurulmuş olması. Internal modemler, genellikle COM3'e kurulurlar. Modeminin özelliklerine girip hangi porta kurulu olduğuna bir bak. Eğer başka bir port görünüyorsa sistemden kaldırıp COM 3 portuna yüklemeyi dene.
3) NOMAD, taşınabilir bir MP3 çalar. Belli miktarda MP3 dosyayı NOMAD'ın içine kopyalayabilir ve daha sonra walkman'den kaset dinler gibi MP3 dinleyebilirsin.

S Selamlar,
Size bir sorum olacak, yanıtlarsanız sevinirim.
Benim 64MB Ram'li bir Celeron333' üm var, sorunum ise ekran kartı ile. Ekran kartım 2mb S3 on board. 12MB'lık bir Voodoo2 almayı düşünüyordum; ama Voodoo3 2000 'in fiyatının daha düşük olduğunu öğrendim. Bu iki karttan hangisini seçmeliyim? Ekran kartım anakartın üzerinde tümleşik, yani herhangi bir slota takılı değil, eğer bir Voodoo3 2000 alırsam bu bir sorun çıkarır mı?

Yaşar Yılmaz, E-mail yoluyla

C Yapabileceğin en mantıklı hareket, AGP bir Voodoo3 3000 almak anakartın üzerinde yer alan ekran kartını, donanım ayarlarından kapatman olacaktır; çünkü Voodoo3 2D/3D birleşik bir kart ve başka bir ekran kartına bağlanması gibi bir şey söz konusu değil. Voodoo2 almanın ise artık hiçbir anlamı kalmadı. Piyasadaki Voodoo3 veya TNT2 kartlar, Voodoo2'den çok daha hızlı. Yeni çıkacak olan oyunların Voodoo2 ile fazla çok da iyi bir performans vereceklerini de hiç sanmıyoruz.

S Merhaba,
Sormak istediğim bir iki soru var...
1- SBLive'ın arka çıkışına bağladığım hoparlörlerden kimi zaman (özellikle geceleri) çok uzaktan gelen sesler duyuyorum ki bu seslerin ses kartımdan gelmediğine eminim. Sesler daha çok radyo gibi; ama müzik hic olmuyor, yani telsiz konuşmaları gibi. Yakınlarımızda bir "radar dome" var acaba hoparlörlerim ondan mı etkileniyor? Radar dome ya da başka bir kaynak olsun, benim bu istenmeyen seslerin önüne geçmem mümkün mü?
2- Diamond'ın anakartı hakkında genel düşünceniz, varsa bildiğiniz artı-eksileri nelerdir? Diamond'ın genel kalitesine güvenip üzerine atlamalı mı?
3- Microsoft Naturel Klavye parmaklarımı rahatsız eder mi?
Bu arada... Gelen mesajların hepsine teker teker cevap yazıyor musunuz böyle? Sizin için zor olduğuna eminim... Ben de donanım hakkında bilgili sayılırım ve isterseniz size biraz yardımcı olabilirim. Size gelen birkaç mesajı bana forward edebilirsiniz. Belki artık cevaplamaktan usandığınız türde mesajlar olabilir. (Hangi 3D karttan alacağım türü mesajlar mesela) Bunları da bana forward edebilirsiniz. Yardımcı olmak beni oldukça mutlu eder.. Çalışmalarınızda başarılar, iyi iş çıkarıyorsunuz.

Gürol GÜRBÜZ, E-mail yoluyla

C Teklifin için sağol; ama bu bizim işimiz ve başarmak zorundayız.
1- Senin gürültü sorunların hiç bitmiyor sanırım. Özellikle de en ilginç gürültü sorunlarını nereden buluyorsun bilmiyorum. Valla sorununa tek kesin çözüm taşınman olur. Aslına bakarsan böyle güçlü bir radyo dalgası kaynağına yakınsan telefonlarının bile aynı sesleri çekmesi gerekir. Eğer hoparlörün kaliteli ve yeterince yalıtılmışsa bu gürültüleri çıkarmaya bilir. Eğer hoparlörlerin kalitesizse bu sesleri daha fazla çekecektir. Zaten kalitesiz hoparlörlerle SB Live!'ın da bir anlamı kalmıyor; ama aldığın hoparlörlerde de aynı sorun olursa 15 gün içinde geri vermelisin.
2- Diamond'ın anakartı gayet iyi. Dehşet bir kart değil; ama biz hiçbir eksiğini görmedik. Gerçi elimde çok az bir süre kaldı, o yüzden çok da kesin konuşmak istemiyorum.
3- Microsoft Naturel Klavye konusunda bahsettiğin türde bir sorunu daha önce ne gördük, ne de yaşadık. Ama bu tip şeyler insandan insana çok değişiyor.

Yardım mı Gerekli ?

Bir donanım sorunuz ya da yorumunuz varsa bize yazın:
Donanım, *PC Gamer-Türkiye*, Büyükdere Cad. Hür Han 15/A Kat.4 80260 Şişli/İstanbul
ya da e-mail atın:
donanım@pcgamer.com.tr

S İmdaaat!
Lütfen birisi bana yardımcı olsun. Ben bilgisayarımı upgrade etmeye çalışan bir gencim. Hemen sorularıma geçeyim:
1- Mini Tower kasam var ve Celeron 400 almayı düşünüyorum; ama hangi anakartı alacağıma karar veremedim. Acaba hangi anakartı almalıyım (Mini Tower'a acaba hangisi uyar)?
2- Acaba Diamond anakartları Celeron işlemcilerle herhangi bir uyumsuzluğa neden olur mu?
3- Derginize Internet'ten nasıl üye olabilirim? Her ay üyelik için form veriyorsunuz gerçi; ama Internet'ten üyelik kesinlikle daha kolay olur diye düşünüyorum.
4- Bu ayki sayınızı aldım ve çok şaşırdım. Voodoo3 2000 bile Asus V3800'ü geçmişti. Acaba koşarak, coşarak hatta uçarak Voodoo3 mü alayım?
Saygılarımla.

Çağatay Yapıcı, E-mail yoluyla

C 1- Eğer kasan Mini Tower ise AT anakart kullanmalısın. Ancak salt kasayı değiştirmemek için eski teknolojiye bağlanıp kalman mantıklı değil. Bizce Mini Tower kasanı yeni bir ATX kasa ile değiştir. Ancak aldığın kart BX çipsetli olmak zorunda değil; çünkü Celeron'lar 100MHz çalışmıyor.
2- Diamond aslında bir anakart üreticisi değil. Ancak geçtiğimiz yıl Micronics ismindeki ünlü bir anakart üreticisini bünyesine ekledi. Biz Micronics'in kartlarını beğenirdik. Diamond içinde aynı şey geçerli.
3- Dergimize Internet'ten abone olman söz konusu değil. Abone olmak için abone formunu doldurup faks çekebilirsin. Sanırım bu daha kolay olacaktır.
4- Voodoo3 3000, bizim beklediğimizden çok daha iyi bir performans gösterdi. Ancak kesin bir şey söylemek için henüz erken. TNT2 çipli kartlar henüz yeni yeni gün ışığına çıkmaya başlıyor. Bu sayımızda, birçok TNT2 incelemesine yer verdik. Bunlara bir göz atarsan daha net bir karar verebilirsin.

S Merhaba,
Asus V3800 ile ilgili olan açıklamanızı okudum. Voodoo3'lerin daha ileri olduğunu söylüyorsunuz; fakat ben Voodoo3'ün AGP4X'e destek vermediğini duymuştum. Yeni çıkacak AGP4X desteği olan oyunlarda TNT2,

Voodoo3'ü katlayacakmış. Bu doğru mu? Dergideki açıklamalara rağmen Diamond Viper 770'in Voodoo3'ü geçeceğini düşünüyorum. Ayrıca 32MB farkını da unutmamak lazım. Teşekkürler.

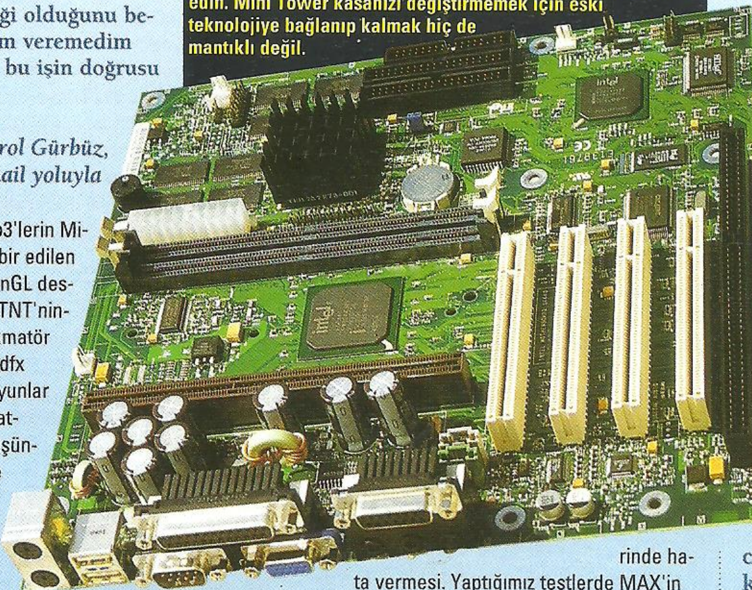
Bora Yaras, E-mail yoluyla

C AGP 4X, Intel'in önümüzdeki aylarda çıkaracağı Camino çipsetli anakartlar çıkana kadar bir anlam ifade etmiyor. Ayrıca AGP dokularını kullanan oyunlar da bir türlü gün ışığına çıkmıyor. Bu yüzden AGP desteği bizim için ikinci planda kalıyor.
Ama dediğinde haklısın: Camino chipsetli bir anakart ve gerçekten AGP 4X desteğine sahip bir oyun ile TNT2 Voodoo3'ü performans olarak katlayacaktır. Hatta bu fark üç dört kata kadar çıkabilir.
TNT2'lerin 32MB RAM'e sahip olması sadece büyük bir monitöre sahip olanlar için avantaj; çünkü 16MB 1280x1024 çözünürlükte bile işe yarıyor. Eğer bundan iyi bir monitöre sahip değilseniz bu kadar RAM'e de ihtiyacınız yok. Ama bunun anlamı 16MB'lık ekran kartı almak değil, daha iyi bir monitör almaktır.
Viper 770 ile ilgili tahmininin ne derece doğru olduğunu, bu sayımızda yer alan Viper 770 incelemesi ile Mayıs sayımızda yer alan Voodoo3 incelemesini karşılaştırarak anlayabilmen mümkün.

S Merhaba,
Bugün elimde geçen bir dergide yapılan 3D kart testlerinde bakın neyle karşılaştım:
Bu testte TNT, TNT2 ve Voodoo3 kartlar yarışıyorlar. Benim garibime giden olay Voodoo3'lerin OpenGL desteği olmadığının söylenmesi ve bu kartların TNT2'ler 92 puan alırken 4 puanın üzerine çıkamaması.. Ama Voodoo3'leri getiren firma (Ölçsan sanırım) reklamlarında Voodoo3'ün OpenGL desteği olduğunu belirtiyor... Anlam veremedim açıkçası. Sizce bu işin doğrusu nedir?
İyi çalışmalar.

Gürol Gürbüz, E-mail yoluyla

C Voodoo3'lerin MiniGL tabir edilen bir OpenGL desteği var. Ama bu TNT'ninki yanında biraz amatör kalıyor. Sanırım 3dfx OpenGL'in asla oyunlar için geçerli bir platform olacağını düşünmedi. Ama Quake motoru onların hesaplarını bozdu. Şimdi 3dfx gerçek OpenGL sürücülerini piyasaya sunmayı planlıyor.

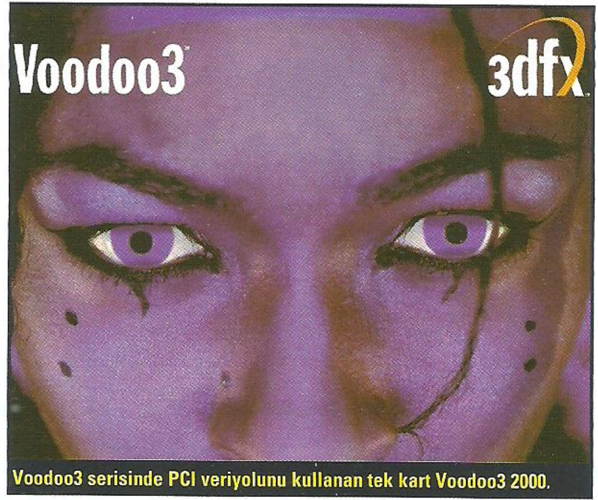


Eğer yeni bir anakart alacaksanız bunun ATX olmasına dikkat edin. Mini Tower kasanızı değiştirmemek için eski teknolojiye bağlanıp kalmak hiç de mantıklı değil.

S Merhaba, ben İstanbul'dan derginizi büyük bir zevkle takip eden bir okurunuzum. Benim kendi donanımımla ilgili birkaç sorum olacak:
1- Bilgisayarım 128 RAM'li Celeron 400, Abit BH6 board. 500 Mhz'e overclock yaptım. Ayrıca Voodoo3 3000 ekran kartım var. 3D testleri için kullandığınız 3DMark 99 Max programını Internet'ten çekip kendi bilgisayarımın performansını ölçtüm. 640X480, 800X600 ve 1024X768 çözünürlüklerinde 3D Mark puanı 4000 civarında, kare oranı ise Game 1 ve 2'de 40 gibi bir değer çıkıyor. Donanım köşesinde incelediğiniz Voodoo3 2000-3000 ve Asus V3800 TNT2 kartların 3DMark puanları benden düşük olmasına rağmen nasıl saniyede daha fazla kare gösterebiliyorlar?
2- Overclock yaptığım bilgisayarımın performansından gayet memnunum. Ancak bana işlemcimin ömrünün kısalabileceğini söylediler, doğru mudur? Eğer doğruysa işlemcim ne kadar dayanır (ayrıca soğutma uyguluyorum). PCI, AGP ve ISA kartlarım zarar görebilir mi?

Mert Başaran – e-mail

C 1- Bizim kullandığımız test programı 3DMark 99 Max değil, 3D Mark 99. Bunun sebebi MAX'in Voodoo3 testlerinde hata vermesi. Yaptığımız testlerde MAX'in Voodoo3 3000&2000'de tüm çözünürlüklerde aynı değerleri verdiğini gördük. Aslında Future Mark'ın Beta programında yer alıyoruz. Ekim ayında çıkacak olan 3D Mark 2000'e kadar 3D Mark 99'u kullanmayı düşünüyoruz. Max'i bunun yanı sıra kartların bump-mapping yeteneklerini görebilmek için kullanıyoruz.
2- İşlemcinin ömrü mutlaka kısalacaktır. Ancak 10 yıldan 5 yıla düşmesinin mahsuru olmaz herhalde. Pek çok kişi ömür azalmasının tehlike oluşturmadığı kanaatinde ve bugüne dek haklı çıktılar. Ama risk sonuçta senin. Bu arada overclock'un sana getirdiği performans artışını ölç. Eğer değmezse zaten riskin de bir anlamı yok.



Voodoo3 serisinde PCI veriyolunu kullanan tek kart Voodoo3 2000.

S Merhaba,
Bilgisayar medyasına böyle büyük bir başarıyla girdiğinizden size koskoca bir BRAVO!!!!
Eski sayılarınızdan birinde küçük bir resim olarak Creative Nomad adlı (yanlış olabilir) aleti koyup "oyuncular nomad gibi ilginç araçlar varken hala 3D kartların peşinde" demiştiniz. Nomad hakkında daha ayrıntılı bir açıklama verebilir misiniz? Yardımlarınız için teşekkürler ve başarılar.

Ercan Kocagil – e-mail

C Nomad Creative'in yeni MP3 player ve FM radyosu. Bir kibrit kutusundan biraz büyük. Önümüzdeki ay veya bir sonraki ay onu inceleyeceğiz. Ancak Nomad'ın Diamond Rio'dan çok daha başarılı bir MP3 player olduğunu şimdiden söyleyebiliriz.

S Merhaba,
Ben yakın zamanda bir 3D ekran kartı almak istiyorum. Bilgisayarım Pentium 166 MMX, 4 MB S3 Virge ve 32 MB Ram'den oluşuyor. Main Board'um Intel Tomato TX board. Bu board'da AGP soketi olmadığı için alacağım kart PCI olmalı. Almam gereken kart hangi chipset'i kullanırsa daha iyi olur ve hangi kart benim için daha iyi? Kalite sırasına göre iki üç marka verir-

seniz memnun olurum.
Başarılar.
Baran Suer, E-mail yoluyla

C PCI veri yolunu kullanan bir kart almak zorunda olduğun için çok fazla tercih şansın yok. Voodoo3 2000 PCI veya STB Velocity 4400 senin için en mantıklı seçim olacaktır. Ancak daha hızlı ve güçlü 3D kartları AGP veri yolunu kullanıyorlar. Eğer en yüksek hızı amaçlıyorsan, sistemini upgrade etmeli ve AGP yuvası olan bir anakart almalısın.


İşlemcinizi overclock etmek istiyorsanız, güçlü bir fana ihtiyaç duyacağızı unutmayın.

S Sayın *PC Gamer* teknik elemanları,
Eğer sorularımı cevaplayabilirseniz çok mutlu olacağım. Gösterdiğiniz başarının sonsuza kadar devam etmesini diliyor ve sorularıma geçiyorum:
1- Benim Matrox MGA-G100 AGP onboard 4MB ekran kartım var.Üzerinde 3dfx chip'i yok; ama bir boş yer var ve orayada takılabilir diye düşünüyorum. Sizce böyle bir imkanım varsa nasıl bir 3dfx chip'i taktırabilirim?
2- Benim Sysgration external 56k modem'im var. Internet'e bağlandığım zaman sağ alt köşedeki bağlantı simgesinde her zaman 57600 olarak hızımı gösteriyor. Bunu gerçek hızı göstermek için nasıl ayarlayabilirim?
Sizlere gelecek dergilerinizde başarılar dilerim.
Eray Gezen, E-mail yoluyla

C 1- Bu olay, tamamıyle anakartının yapısıyla ilgili. Eğer kartında bir AGP yuvası varsa, mutlaka AGP veri yolunu kullanan bir 3D kartını tercih etmelisin. Tavsiye istersen, Voodoo3 3000 ya da TNT2, piyasadaki en hızlı 3D hızlandırıcı.
2- Modemin sürekli olarak bu hızı göstermesi modemden kaynaklanan bir sorun.
Bazıları sürekli olarak 115600 bile gösterebiliyor. Zaten modem doğru çalışsa bile burda belirtilen hız modemin ilk bağlantı hızı oluyor. Daha sonra hız düşerse bunu takip edemiyorsun. En mantıklısı NetMedic gibi shareware bir program kullanmak.

S Merhabalar,
Öncelikle nasıl oluyor da böyle güzel bir dergi yapıyorsunuz onu sormak istiyorum. Bir de derginin fiyatının fazla olduğunu düşünen arkadaşlar var. Onlara buradan sesleniyor ve şöyle diyorum: "Daha ne istiyonuz? En güzel oyunlar, açıklamalar burada. Bu fiyat az bile!" Ve artık sorularıma geçiyorum:
1- Benim elimde Pentium 166 MMX, 32 MB 4 MB ekran kartlı bir bilgisayar var. Artık bazı oyunlar çalışmamaya başladı. Bana şöyle güzel bir bilgisayar önerebilir misiniz? Upgrade yapmayı düşünüyorum da.
2- Bu önerdiğiniz bilgisayara nasıl bir 3dfx kartı uyar?
Şorularımı yanıtladığınız için sizlere şimdiden teşekkür ediyorum.
Efe Karasabun, E,mail yoluyla

C 1- Sana iyi bir bilgisayar önerebilmemiz için bize biraz daha bilgi vermelisin. Sonuçta bunun sonu yok. Ne kadar para ayırabildiğin de önemli; ama para benim için çok bağlayıcı değil, fiyat/performans oranı iyi olsun, bugün 3000$ verdiğim aleti iki ay sonra 1000$'a satmasınlar diyorsan, sana şöyle bir şeyler çıkarabiliriz: Pentium II 450 işlemci, BX chipsetli anakart (Gigabyte, Asus, Abit, Diamond), External modem (US Robotics, Diamond, Apache), 128MB SD-RAM, SoundBlaster Live! ses kartı, 17" monitör (Sony, LG, Toshiba, İiyama), Midi ya da Big Tower kasa (favorimiz Elan Vital), 40-48 Hızlı CD ROM (Philips, Toshiba ya da Pioneer) ya da 6X DVDROM (Pioneer, Creative ya da Hitachi), 8.4GB hard disk (Fujitsu, Quantum)
2- Ekran kartı için Voodoo3 3000 veya yeni çıkacak olan TNT2 kartlardan biri olabilir. Bu konuda özellikle bu sayımızda yer alan donanım köşesini dikkatle okumanı öneririz.

S Derginizin son sayısını aldım ve bir aydır elimden bırakamıyorum. Zaten herkes gibi sizinle ilgili övgüler yazmaya kalksam herhalde soracağım soruyu unuturum. Çalışmalarınızın devamının gelmesi dileğiyle küçük bir soru sormak istiyorum. Acaba web sayfası dizaynı için Internet'ten download edebileceğim bir program önerebilir misiniz?
Ahmet Türken, E-mail yoluyla

C Öncelikle övgülerinden dolayı sana teşekkür etmek istiyoruz. Beğenini kazanabildiğimiz için çok mutluyuz. Bence en iyi HTML editörü, notepad. Yani kodları senin bilmen ve sayfaya baştan aşağı hakim olarak senin yapman en doğrusu. Notepad ile yazarken bir yandan da browser ile refresh ederek sayfayı son haliyle görmek en güzel yöntem. HTML öğrenmek için çeşitli siteler var. Mesela *www.htmlgoodies.com* gözümüze oldukça güzel görünmüştü. Ayrıca HTML öğrenmek için bir kitap da alabilirsin. En kolayı Internet Explorer ile yükleyebileceğin Front Page Express. Daha profesyonel bir şey istiyorsan, Hot Dog'u da deneyebilirsin. Dream Weaver'ı da alternatif olarak düşünebilirsin. Bu tür programları *www.download.com*'da bulabilirsin.

S Sevgili PC Gamer-Türkiye,
Yoğun ilginize hayran kaldım ve bakayım bu tesadüf mü diye bir mail daha atayım dedim. Yeni sorularım var ve genellikle grafik kartı hakkında:
1) Bir TNT2 kartı ile bir Voodoo3 kartını bağlayabilir miyim?
2) Voodoo3 3500'ün PCI versiyonu olacak mı?
3) DVD almayı planlıyorum, ne önerirsiniz?
4) Çok gelişmiş ses kartları çıktı. Şu yeni Sound Blaster Live! gibi. Gerçekten iyi mi? İyi bir tane söyler misiniz?
5) Sizin kullandığınız bilgisayarın konfigürasyonunu söyler misiniz?
6) Benim istediğim Direct3D, OpenGL, Glide vesaire vesaire gibi bütün olayları destekleyen bir grafik kartı topluluğu bunların en iyilerinden biraz bahsedebilir misiniz?
Valla artık her ay mail yollayabilrim, bu ilgi ile bol bol mailiniz olacak. Fakat her ay fiyatınız artıyor. Umarım bu sonsuza kadar böyle gitmez.
X-TeRMiNaToR-Ç, E-mail yoluyla

C 1) Bir bilgisayara ancak bir ekran kartı takabilirsin. Maalesef Voodoo3'ün add-on versiyonu yok ve olmayacak da. Yani bir TNT2 kartı ile bir Voodoo3 kartını bir arada kullanabilmen mümkün değil.
2) Voodoo3 3500'ün PCI versiyonu ne yazık ki çıkmayacak. Voodoo3 serisinden sadece Voodoo3 2000'in PCI versiyonunu bulabilmen mümkün.
3) Bu sayımızda incelediğimiz iki DVD-ROM' dan birini alabilirsin. Hem Creative encore 6X, hem de Pioneer A03S oldukça başarılı ürünler.
4) Sound Blaster Live! ve Diamond Sound-Monster MX300 oldukça iyi. Ama hangisi dersen Sound BlasterLive! piyasanın en iyisi.
5) PII 450, Creative 3DBlaster Savage4, Diamond Supra External 56K Modem, Gigabyte on-board SCSI anakart, Sound Blaster Live!, Toshiba 35X CD-ROM, Logitech Cordless Desktop klavye ve mouse, 128MB SD-RAM, Asus Elan Vital T10 kasa, Surecom Ethernet kartı.
6) İki tercih şansın var. Birincisi piyasadaki en hızlı kartlardan olan Voodoo3. Bu sana iyi bir Glide ve Direct3D desteği sunar. Ancak OpenGL konusunda biraz yavaş kalabilir. Eğer TNT2 seçersen daha iyi Direct3D ve OpenGL performansı elde edersin. Glide desteği ise henüz belirsiz. Hemen hemen her firma kendi kartlarında Glide'ın kullanımı için çalışmalar yapıyor; ama henüz bunu tam anlamıyla yapabilen yok. Tabii Glide'ın artık çok daha az desteklendiğini de unutmaman lazım. Her ay senden bir mail bekliyoruz artık. Ne yazık ki derginin fiyatı her ay değişecek. Aslında bizim fiyatımız sabit 5$. Dolar arttıkça Türk Lirası bazında fiyatımız artacak. Sizden destek beklemekten başka ne yazık ki yapacak bir şeyimiz yok bu konuda.

PCG

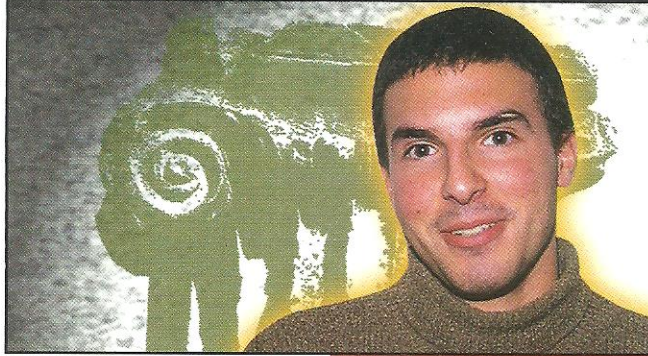
Ben Araba Çalmaya Doyamıyorum!

Şu oyun piyasası gerçekten çok garip... Bir oyunun çok satması için öyle "muhteşeeem", "harikaaa" falan olması gerekmiyor, her şey bir aragazın sonucu. Bazı oyunlar da acaip eğlenceli oldukları halde rafta öyle boyunları bükük, müşteri bekleyip duruyorlar. *Worms* bir, *Grand Theft Auto* iki... Ben şahsen bu iki oyunu da çok seviyorum ve oynuyorum (yoksa bilgisayarım bir onlar, bir de *Diablo* dışında oyun kaldıramadığı için olmasın???) Bugünlerde herkes 3D gazına kapılıp (aslında kapılınmayacak gibi bir gaz da değil ya neyse... *RACER*!!!) "abi 32MB memori var alette" ya da işte "*Quake II*'de 80 fps veriyomuş olm" gibi muhabbetlere takılırken, benim fikrime göre (ve de kardeşimin) 1998'in en baba oyunlarından *Grand Theft Auto* için çıkan görev paketi pek çok kişinin gözüne bile çarpmamış olabilir. Her istediğiniz arabanın sürücüsünü tekme tokat dışarı atıp arabasını gasp edebildiğiniz, caddenin ortasında elinizi kolunuzu sallaya sallaya dolaşabildiğiniz ve her ne hikmetse arabaların üzerinizden geçmek yerine kibarca yavaşlayıp "gel de beni çal" dercesine DURDUKLARI (hani futbol spikerlerinin dünya klişesi lafları vardır ya, "al da at dercesine pas veriyooor", ona benzedi) başka oyun bulamazsınız valla... Evet, bugünkü konumuz *Grand Theft Auto London 1969*, açın bakalım kitaplarınızı...



The Nightmare Levels görev paketi, grafikler bakımından da gelişmiş görünüyor.

Cüneyt Halu

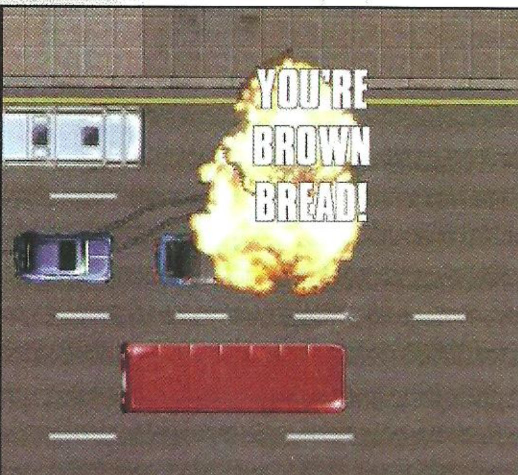


Grand Theft Auto London 1969

Bir kere en başta (normal bir insanın tahmin edebileceği gibi hehehe) oyun 1969 Londra'sında geçiyor ve her şey ama her şey o zamanki gibi... Mafya babalarıyla muhabbet kurduğunuz telefon kulübeleri (o zamanlar Telekulak yokmuş, sadece kabakulakla uğraşıyorlarmış) bile eski moda, hani şu kırmızılardan. Arabalar malum, bugün sokakta görsek bakmayacağımız türden şeyler (eski araba merakı olanlar kusura bakmasın; ama ben eski arabalara dayanamıyorum!). Yine de *GTA London 1969*'da her taraf eski araba dolu olmasına ve üstüne üstlük bunların bir de SOLDAN gitmelerine rağmen yine de kardeşimle başından pek kalkamıyoruz (bazen yemek yiyoruz). Trafik akışının soldan olmasına alışmanız oldukça zaman alabilir, tabii *GTA London* tarzı bir oyunda trafik kurallarına uymak gibi bir akıllılık yapıyorsanız... Oyuna başlamadan önce her zamanki gibi adamınızı seçmeniz gerekiyor, oyunun bu kısmı bile çok şeker... Karakterlerimiz 30 sene öncesinin Teksas-Tommiks çizgi romanlarından fırlayıp çıkmış tipler. Gözde gözlükler, ağızda neredeyse düşecek bir gevşeklikle tüten sigaralar falan... Tipini beğendiğiniz karakteri seçin; çünkü zaten diğer özellikleri aynı. Aaaa, hiç hesapta yokken eleştirilebilecek bir şey buldum, bu karakterlerin özellikleri birbirinde değişik olsaydı iyi olabilirmiş, mesela ateş ederken isabet ettirme şansları ya da araba kullanma becerileri gibi.

Grand Theft Auto'nun ne kadar zevkli olduğunu ancak oynayanlar bilir. Mission Pack 1: London 1969 piyasaya çıktı, haberiniz ola...

GTA London'da caddeler (en azından ilk iki bölümdekiler), bir önceki oyunun Amerikan sokaklarındaki o sıkışıklıktan sonra çok geniş ve ferah geliyor. Yalnız ne kadar ferah olsa da polisler yüzünden pek nefes alamıyorsunuz. Kanunun korkusuz koruyucuları (bu ne biçim laf ya!)



Sürat felakettir diye boşuna dememiş büyüklerimiz. Hele bir de TANKERLE sürat yaparsanız...


Önüne baksana kardeşim, ehliyeti nerden aldın? Ne? Ehliyetin yok mu???

eskisinden çok daha agresifler, onlardan kaçmak çok zor. Bir defa arabaları çok hızlı, sizin altınızdakini çoğu zaman solda sıfır (pardon, İngiltere'deyiz di mi? SAĞDA sıfır) bırakırlar. Adam ezdiğiniz ya da bir polis arabasına çarptığınız zaman anında tepenizde bitiyorlar ve çok büyük ihtimalle sizi yakalıyorlar. Onun için efendi olun, doğru dürüst gidin. Soldan, 40 km/saat hızla...

Oyundaki müzikler zaten tahmin ettiğiniz gibi mükemmel. Her arabada değişik müzik çalıyor, özellikle Vosvos'lardaki ve tankerlerdeki müzik çok hoşuma gitti. Görevler de çok çeşitli ve ilginç şeyler. Mesela bir tanesinde mafyaya yamuk yapan bir adamı biraz okşamanız gerekiyor (bu arada mafya hesabına çalıştığınızı söylememe gerek var mı?). Yanlışlıkla silahınızı çıkarıp zavallıyı öldürürseniz mişın feyıld oluyorsunuz, bu da hoş değil tabii...

Eğer *Grand Theft Auto* ile zaman geçirmeyi seviyorsanız bu görev paketi gerçekten bulunmaz bir hazine. *GTA* ile yeni tanışanlar için de rahatlıkla önerebilirim, gerçekten bağımlılık yaratan ve aşırı eğlenceli bir oyun. *GTA London 1969*'u oynayabilmek için orijinal *Grand Theft Auto*'ya sahip olmanız gerektiğini de söylemeden geçmemek lazım.

Blood II: The Chosen - The Nightmare Levels

Monolith'in gayet başarılı olan ilk Blood'ının ardından çıkan *Blood II: The Chosen*, hatırlarsanız oldukça gürültü koparmıştı. Şimdi de The Nightmare Levels adlı bir görev paketi çıkardılar. Doğrudan Monolith'in hazırladığı ilk resmi add-on olan bu pakette altı yeni multi-play bölümü ve bir de yeni multi-player modu bulunuyor. Bu modda düşmanlarınızın kopuk kafalarıyla futbol oynuyorsunuz! Flayer ve Combat Shotgun gibi yeni ve güçlü silahlar geliyor. Bu paket daha çok yeni olduğu için ayrıntılı olarak gelecek sayılardan birinde anlatırım.

Cüneyt Cephesinden Haberler

Çok da umurunuzdaydı ya! Geçen ay baktım herkes köşesinde biraz cıvıtmış, Tuğbek David Bowie ve Iman olayına dalmış, Güven Faculty'ye takılmış, Gülçin desen zaten kopmuş Amerika'lara gitmiş falan... Ben de biraz öyle takılıcam. En başta, artık öğrenci değilim. Benimle konuşurken dikkatli olun, karşınızda koskoca elektronik mühendisi duruyor ona göre, hehehe! İkincisi, Metallica konserinde herkesle beraber ben de amele yanığı oldum, pişman diilim... Üçüncüsü Temmuz'da Garbage geliyor, direkt en öndeyim, Shirleeey! Dördüncüsü tatile çıkıcam, nereye gidiyim? Beşincisi bu ayki listemizde Acid House filminin müzikleri ve Fatboy Slim'in You've Come A Long Way Baby albümü var. Haa bir de Black Cat White Cat'in müzikleri dehşet! Tam tımarhane müziği. Altıncısına girmeyelim artık, bu ay bu kadar yeter. Gelecek sefere görüşürüz...

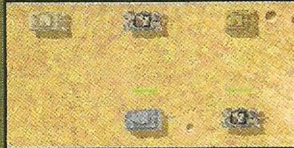
cuneyth@pcgamer.com.tr

PCG

BUG PATCHLERİ*



***Blood II: The Chosen* v. 2.1** (Interplay): 60 dereceden dik yokuşlara artık tırmanamayacaksınız. Futbol oyunlarında gol atıldığı zaman çıkan metinde yanlış isim yazılmasına neden olan hata giderilmiş. Alternatif ateş kullanan oyuncuların animasyonları düzeltilmiş. Artık özel bölümlerde de amaçlarınızı belirlemeniz mümkün. Oyuncu tarafından bırakılan uzaktan kumandalı bombaları kaldırınca ortaya çıkan çökme giderilmiş. Başka değişiklikler de var; README.TXT dosyasına bakın. *B2V2_1.ZIP*



***Close Combat III* v. 3.0b** (Microsoft): Multi-player bağlantıların sağlamlığı önemli ölçüde artmış. Multi-player oyunlarda ortaya çıkan birkaç çökme sorunu giderilmiş. Oyuncular oyundayken haritaya baktıklarında sistemin çökmesine yol açan hata giderilmiş. Bazukaların ve Panzerschreck'lerin yükleme süreleri uzatılmış. Başka birçok düzeltme var. *CC30B.ZIP*



***Heroes of Might and Magic III* v. 1.1** (3DO): Eğer takımınız doluysa Seer's Hut birlikleriniz arasında seçim yapmanıza izin veriyor. Necromancer Skill güncellenmiş ve artık oyuncuya iskelet savaşçıların üçte ikisini veriyor. Artık bir yaratık canlanmadan önce yapılan büyüler, yaratık canlandıktan sonra onu etkilemiyor. Canlanan yaratıklarla ilgili diğer aksaklıklar da giderilmiş. Harita editöründe büyük haritalarda yaşanan metin sorunları giderilmiş. Artık tavernalarda Custom Hero resimleri doğru gösteriliyor. Diğer değişiklikler de var. *H310TO11.ZIP*



***Myth II: Soulblighter* v. 1.2.1** (Bungie): Oyun öncesi sohbetlerin ve oyuncuların oyuna giriş çıkışlarının sağlamlığı artırılmış. Multi-player oynuyorsanız (özellikle de oyunlara siz ev sahipliği yapıyorsanız), 1.2.1 versiyonuna geçmenizi öneririz. Böylece göze batan bazı teknik sorunlar da çözülüyor. Diğer düzeltmeler: Voodoo Banshee kartlar da artık Myth II ile çalışıyor. SLI desteği sorunsuzca kapatılabiliyor. Windows NT'de Alt-Tab'e basmak sizi güvenli bir şekilde masaüstüne döndürüyor. Myth II artık dışarıdan alınan netgame ekranlarını düzgün gösteriyor. *MY2V121.ZIP*



***Requiem: Avenging Angel* v. 1.1** (3DO): Bu güncelleme Requiem: Avenging Angel'ın yalnızca Direct3D versiyonunu etkiliyor. Direct3D versiyonunda dithering özelliğini açarak görsel kaliteyi yükseltiyor; oyundaki dokular daha düzgün görünüyor. Ayrıca bu güncelleme otomatik mipmapping özelliğini kapatıyor, çünkü dokular mip-mapping kullanılmaması durumuna göre tasarlanmış. Kısacası bu yama, D3D modunda çalışan bütün 3D kartlardaki görsel kaliteyi oldukça arttırıyor. *REQ1_1.ZIP*

BU PATCH'LERİN HEPSİNİ CD'DE BULABİLİRSİNİZ. AYRICA ŞİMDİYE KADAR YAYINLANAN YAMALAR DA WWW.PCGAMER.COM ADRESİNDE SİZİ BEKLİYOR!

Fifa99 & Fifa2000

Tıpkı geçen aylarda olduğu gibi Haziran ayını da *Fifa99* ve *Championship Manager 3* oynayarak geride bıraktım. Aslında bu ay hayatımda bir değişiklik yapıp yeni oyunların arayışına girmeye karar vermiştim. Ancak ne kadar yazıktır ki beni monitörün başına çivileyecek bir oyun bulamadım. *Viva Football, Actua Soccer* derken kendimi yine John Matson ve Chris Waddle'ın maç anlatımları arasında buldum.

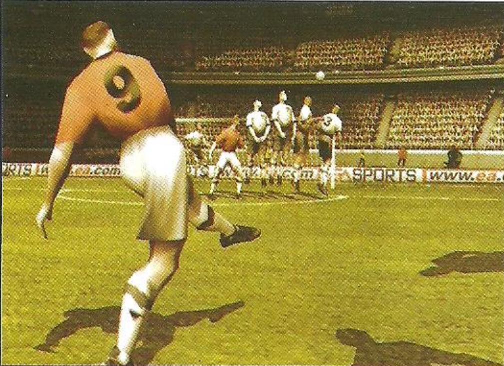
Bu durumda sizlere yeni bir oyundan bahsetmem, zaten bir sayfa olan köşemi boşu boşuna harcamam anlamına gelecekti. Ben de, bu köşeye yakışacak az sayıdaki oyundan biri olan *Fifa99*'dan ve merakla beklediğim *Fifa2000*'den bahsetmeye karar verdim.

Amacım, artık herkesin bildiği (Masaüstü Generalimiz Tuğbek dışında) tuş kombinasyonlarını ya da nasıl gol atılabileceğini anlatmak değil, *Fifa99*'daki grafik ve kadroların nasıl değiştirilebileceği hakkında siz sevgili okuyucularımı biraz olsun aydınlatabilmek...

Oyundaki grafikleri değiştirebilmenin iki yolu var. Bunlardan birincisi, benim de kullandığım "FSH Pro" ya da benzeri bir program yardımıyla grafikler üzerinde isteğiniz doğrultusunda değişiklik yapabilmek. Ancak bu iş biraz zahmetli bir iş. Bir takımın forma dizaynını değiştirebilmek için yaklaşık yarım saat kadar uğraşmak zorunda kalacaksınız ve sonucun çoğu zaman istediğiniz gibi olmadığını görüp sinirleneceksiniz.

İkinci yöntem ise çok daha basit. Internet üzerinden kolaylıkla download edebileceğiniz birçok dosyayı *Fifa99* dizinindeki ilgili klasöre kopyalayarak bu işi halledebilmek mümkün. Örneğin kar altında oynanan bir maç sırasında zeminin kar tutmamasına şaşırıyorsanız, oldukça küçük bir dosya yardımıyla bu durumu düzeltebilirsiniz.

Bu konuda verilebilecek bir başka örnek de, stadyumları değiştirmek. Internet'te birçok yeni stadyum dosyası bulunuyor. Stadyumları değiştirebilmek için download edilen dosyanın *Fifa99*'un Stadium klasörüne kopyalanması yeterli.



FIFA2000'in gün ışığına çıkan ilk screenshot'larından biri, PC Gamer-Türkiye farkıyla karşınızda.

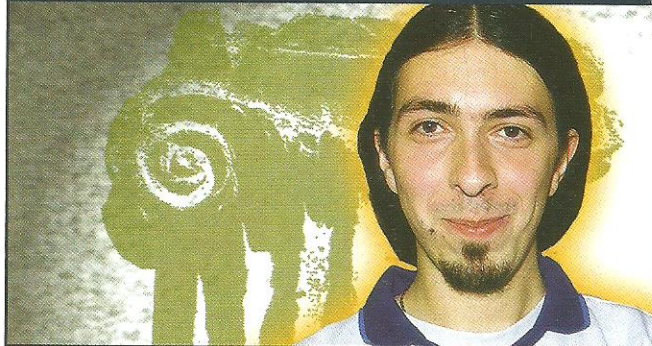
Bunların dışında saha kenarındaki reklam panoları, topları ve hatta oyunun müziklerini bile aynı yöntemle değiştirebilmeniz mümkün. Bahsettiğim dosyaları bulabileceğiniz Internet adreslerinden en hızlısı "*www.fifa99.net*". Bu sayfaya mutlaka bir göz atmanızı öneririm.

FIFA2000

Ve işte herkesin beklediği an geldi çattı. Derginizin zehir editörü Cem Sinanoğlu, *FIFA2000*'i Türk basınında ilk kez büyüteç altına alıyor.

Oyunun bende yarattığı ilk izlenim, EA Sports'un 21.Yüzyıl'a müthiş bir giriş yapmaya hazırlandığı doğrultusunda. Yayınlanan ilk screenshot'lar, FIFA serisinde yaşanacak olan devrimin en güzel işaretleri. Hayatını futbol oyunlarına adamış bir oyuncu olarak daha önce bu kadar mükemmel grafiklere sahip bir oyun görmediğimi rahatlıkla söyleyebilirim.

Cem Sinanoğlu



Ve işte herkesin beklediği an geldi çattı... Derginizin zehir editörü Cem Sinanoğlu, FIFA2000'i Türk basınında ilk kez büyüteç altına alıyor.

Oyundaki grafiklerin gelişmesindeki en büyük etkenlerden biri, EA Sports'un *NBA* ya da *NHL* serilerinde olduğu gibi *FIFA2000*'de de 3D desteğinin ne kadar önemli olduğunu fark etmiş olması. Gelişmiş 3D desteği sayesinde, artık anlamsız surat ifadelerine sahip olan oyuncuları izlemek zorunda kalmayacağız.

EA Sports'un Türk oyuncularına en büyük sürprizi ise biraz geç olsa da *FIFA2000*'de Türkiye Ligi'ne yer vermiş olması. Artık Beşiktaş – Fenerbahçe maçlarını *FIFA2000* ile yaşayabilecek olmamız, gerçekten de müthiş bir duygu.

Maçları anlatan spikerler konusunda ise bir değişiklik yok. John Matson ve Chris Waddle, 2000 yılının uykusuz gecelerinde bizlere arkadaşlık etmeye devam edecekler. Açıkçası bu kadar yıldan sonra John Matson yerine başka bir spikerle karşılaşmak, herhalde beni en çok üzecek olaylardan birisi olurdu. Neyse ki EA Sports'taki arkadaşlar bana olan saygıları nedeniyle böyle bir olaya girişmemiş.

FIFA serisinde beni en çok rahatsız eden konulardan biri de, sezonların gerçekçilikten uzak oluşuydu. Neyse ki bu derdime de bir çözüm bulunmuş. Artık FIFA'da küme düşmek ya da Avrupa kupalarına katılmaya hak kazanmak gibi birtakım olayları da yaşayabileceğiz. Beşiktaş'la şampiyon olmaya çalışmak kadar, AdanaSpor'la küme düşmemeye oynamanın da oyunculara büyük zevk vereceği kesin (bu arada hangi takımı tuttuğumu da anlamışsınızdır umarım...)

FIFA2000 konusunda daha bahsedecek çok şey var. Ama sizin de fark ettiğiniz gibi sayfanın sonuna gelmiş bulunuyoruz. Ne yapalım, gelecek sayılarda daha çok yazarız inşallah...

cems@pcgamer.com.tr

PCG

Quake 3: Arena! Nesi yeni? Ne kadar iyi?

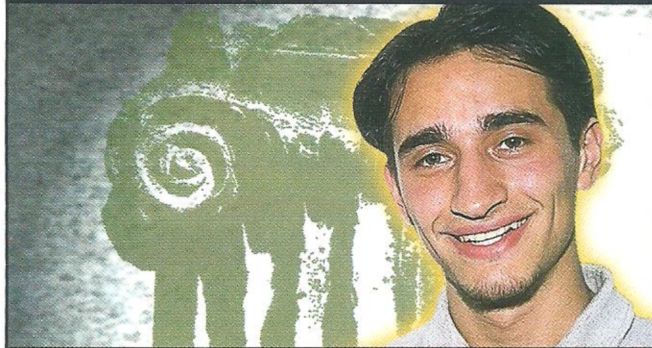
O gün *PC Gamer* ofisinde garip bir curcuna, tüm yüzlere yansıyan bir sabırsızlık ve hatta endişe vardı. En sonunda zamanı gelmişti! Daha önceden verilen tarihe göre artık *Quake 3: Arena*'nın test sürümünün Internet'ten ulaşılabilir olması gerekiyordu. Bir an önce bu işin olup bitmesi için tüm Internet hesapları seferber edilmiş üç ayrı koldan download'a hazırlanılmıştı. Çok geçmeden server'lara ulaşıldı ve Download işlemi getright'ın güvenli ellerine bırakıldı. Ancak indirme hızının 1kb olması tüm umutları bir başka bahara değilse bile sonraki güne ertelemişti. Birkaç zaman boyunca defalarca gelinip download için kalan süreye bakıldıysa da zamanın 10'larca saatle ifade edilmesiyle hevesler o gün için sönüp gitti.

Quake 3'ün kurulmasıyla ofiste bir heyecan fırtınasının kopması bir oldu. Network'ün test için gelen canavar kartlarla güçlendirilmiş bilgisayarlarına oyun bir bir yüklendi. Ardından da kanlı deathmach'lar tam gaz başladı. Yumulacak bir bilgisayar bulanlar bahtiyar, ayakta kalanlarsa öfkeliydi. Sırasını vermek zorunda olanlar mızmızlanıyor, sırası gelenlerse taviz vermiyorlardı. Sonuçta saatler böyle geçti. Sürekli beyni dağılanlar biraz buruk ama yine de eğlenmiş olarak Quake'in başından ayrıldılar. Neden sonra herkes tarafından *Quake 3: Arena* test sürümünü hakkında bir yazı yazılmasının farz olduğuna karar verildi, ne var ki bunu yazacak bir babayiğit bir türlü çıkmıyordu. 3D shooter köşesini yazan Kaan kuyruğunu kıstırıp sıvıştı diğerleri bu bizim alanımıza girmez zaten deyip tüydüler. Bir ara teknik direktörümüz ben yazayım mı dediyse de ona kulak asan olmadı. sonuçta bu işte *PC Gamer*'ın en cefakar editörüne düştü tabii.

Sözü daha fazla uzatmadan konuya girelim. *Quake* serisi Deathmach'ın diğer adı adeta. Dünyanın dört bir yanında sayısız hayranı var. Bu hayranlar güruhu uzun zamandır sabırsızlıkla yeni şeyler bekliyorlardı. Bu beklentilerin çoğu oynanabilirlikten çok grafiklerle ilgiliydi. Görünüşe göre id software bu konuda elinden geleni yapmış. Ancak tek yenilik bu değil, iyisi mi hepsini ayrı başlıkta ele almak daha iyi.



Zırhları uzaktan düşman sanabiliyorsunuz. Kıpırdama!



Mustafa Balkaya

Oyundaki Yenilikler

Quake3'ün başına oturduğunuzda oyundaki en köklü değişikliği fark ediyorsunuz: Oyunun hızı genel olarak artmış. Oyuncular *Quake 2*'ye oranla daha hızlı hareket edebiliyorlar. Bunun en önemli yararı oyuna yeni katılmış oyuncuların ölmeden silahlarını toplamalarını kolaylaştırması. Ancak daha hızlı bir oynanışın *Quake*'in başarısı kanıtlanmış deathmach formülü için ne kadar faydalı olacağı tartışmaya açık tabii.

Yeni başlayan oyuncuların lehine yeni bir gelişme ise oyuna ilk katıldığınız anda 125 hit point'le başlamanız. Bu daha sonra yeniden 100'e iniyor elbette.

Diğer bir yararlı ek ise rakibinizi vurduğunuzda çıkan ses. *PC Gamer*'da yapılan deathmach'larda sık sık "vurdum mu seni" gibi sorular sorulur ya da gözler pörtletilerek kanlar görülmeye çalışılırdı. Rakibinizi nalladığınızı belirten ses sayesinde artık bunlara gerek yok. Bir başka son derece güzel yenilik ise rakibi öldürdükten sonra kimi öldürdüğünüzü, kaçıncı olduğunu belirten bir yazının ekranda belirmesi. Birinciyi öldürüp yerini aldığınızda ya da birinciliği kaybettiğinizde bunun söylenmesi de cabası. Çarpışmanın ortasında puanlara bakayım derken kaç kere vurulduğumu şöyle bir düşününce bunların değerini bir daha kavrıyorum.

Quake 3: Arena'nın adı bile yürekleri hoplatırken test sürümü neler yapmaz?

Ekranın ortasında dönüp duran o *Quake* amblemini ne kadar çok sevdiğinizi, aynı zamanda rakibinizin onu almasından ne kadar korktuğunuzu biliyorum. O küçük yaramaz yine var; ama aldığınızda silahınızın hasar puanını artık dört kat değil sadece üç kat artırıyor. Bu azalma ilk bakışta iyi gibi görünüyor; çünkü "quad" alanların önünde kolay kolay durulmaz. Ancak hasar miktarı ha dört kat olmuş ha üç kat, çok şey fark eder mi? Bu yüzden bununla da yetinilmemiş, "quad" alanları duvarların ardından görebiliyorsunuz. Böylece tabanları yağlamak ve postunuzu deldirmekten kurtulmak için bir şansınız oluyor.

Ek bilgi: Konsolu indirip "cg_thirdperson 1" yazarsanız third-person perspektifine geçiyorsunuz.



Canlı kalmak için bu adamdan uzak durmalı! Quad'ı alan karakterler işte böyle parıldıyor.


Altın bulsam bu kadar sevinmem!

Grafikler ve Ses

Quake 3: Arena'nın Screen shot'larına oyun elimize geçmeden zaten çarpılmıştık; ama doğrusunu söylemek gerekirse bu kadar muhteşem grafikleri kimse beklemiyordu. İtiraf etmek gerekirse grafikler öylesine çarpıcı ki oyuna ilk başladığımda bir süre duvarları izledik. 3D shooter alanında çıtayı her zaman biraz daha yükseğe taşıyan id, yine bu geleneğini bozmamış. Son derece yüksek poligon sayısıyla benzersiz ayrıntı seviyesi yakalanmış. Renk derinliğini daha da sağlamlaştırmak için 32 bit desteği verilmiş.

Bölümlerin dizaynında kullanılan kavisli bölümler, eskiden çok sayıda köşenin birleştirilmesi ile oluştururlurdu. Ama id'nin kullandığı yeni yöntemle tam anlamıyla yaratılmaları mümkün olmuş. Bölümlere serpiştirilen kavisli ayrıntılar kusursuz bir atmosfer yaratıyor.

Quake 3'ün zevk veren yönlerinden biri de bizim donanımcıların çuvallayışının canlı kanıtı olmasıydı. TNT2'nin hızı bilmem kaç fps düşük, bizi hayal kırıklığına uğrattı. Efendim Voodoo3 2000 bile daha hızlıymış diye döktüren teknik editörler TNT2'li kartların canavar gibi renk derinliği ve çözünürlüğü karşısında Voodoo'ların foslaması karşısında dilleri tutulmuştu. Aralarında bazıları "ama şu kadar frame daha hızlı" diyecek olduysa da railgun'un ateşlenmesinin yarattığı görüntü karşısında dillerini yuttular.

Grafiklerin dezavantajlarına gelince: İlk olarak çok sağlam bir sisteme ihtiyacınız olacak. Tüm göz ziyafetini yaşamak istiyorsanız en son çıkan 3D kartların en pahalılarından birine (muhtemelen 32 RAM'lilerden birine) bayılmanız gerekiyor. İkinci dezavantaj ise oyunda yaşanıyor uzaktaki oyuncuları ayırt etmek bazen çok zor olabiliyor. Tüm o renk cümbüşü içinde size yaklaşmakta olan düşmanı zamanında fark edemiyebiliyorsunuz ya da ilerideki bir zırhı bir an için rakibiniz sanıp saldırmaya çalışıyorsunuz.

Quake 3'ü diğerlerinden üstün yapan pek çok özellik var; ama sesleri bunlardan biri değil. Pek çok ses zaten eski *Quake* oyunlarından alınmış. Bu aslında kötü bir şey tabii ki. Silah seslerinden yenilenenler hiç fena değil; ancak vay canına dedirtecek bir şey de yapılmamış. Kimi sesler ise yetersiz hatta kötü. Özellikle yaralanan oyuncuların sesleri nahoş.

Karakter Sınıfları da Ne Ola?

Quake3'ün alışılmadık özelliklerinden biri de karakterinize başlamadan belli bir sınıf seçmek olacak. 3 sınıf "light" "medium" ve "heavy" olarak ayrılacak. Bu sınıfların çeşitli özelliklerde birbirinden yaklaşık %20 farkı bulunacak. Hız, hasar verme potansiyeli ve zırh özellikleriniz seçtiğiniz sınıfa göre değişecek. "medium" özellikte bir karakterin yaklaşık *Quake2*'deki bir karakter kadar hızlı olacağı söyleniyor.

Sonuç

Görünen o ki id, *Quake:3*'ün test sürümünü oyunda herhangi bir bug olup olmadığının bulunması için değil, oyundaki yeniliklerin ve kimi değişikliklerin oyun severler tarafından nasıl karşılanacağını ölçmek için dağıtıyor. Oynayan herkesi fikirlerini iletmesi için cesaretlendirmeleri ve bu sürümün bir demo değil de bir test olduğu üzerinde ısrarla durmaları, oyundaki her tür eksikliğin giderileceği konusunda güven veriyor.

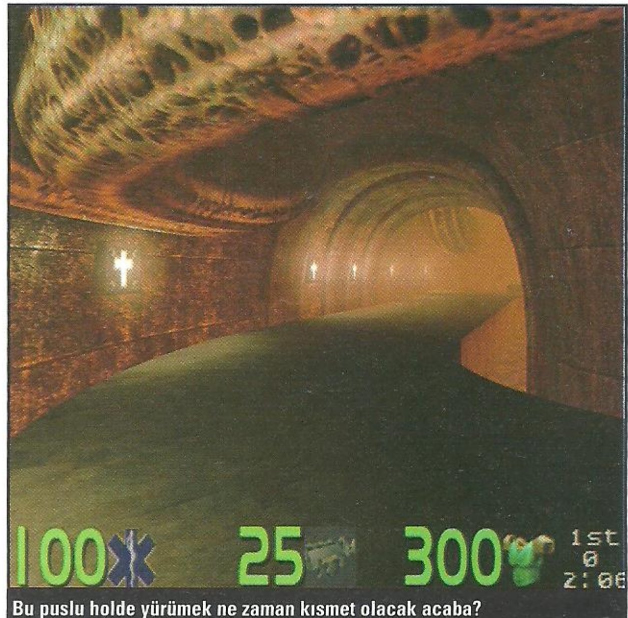
Sorulması gereken diğer soru ise *Quake* efsanesinin hala devam edip edemeyeceği. Pek çok hayranı bu soruyu abes bulacaklardır mutlaka; ama multi-player arenasında en iyi olmak üzere çıkan bu oyun, takım oyunun giderek daha popülerleştiği bir zamanda "öldün mü? Düğmeye bas!" türü oyun tarzıyla işi sonuna dek götürebilecek mi bunu zaman gösterecek.

Eğer sağlam bir sisteminiz güçlü bir 3D kartınız, Internet bağlantınız veya bir Networkünüz varsa ve hala *Quake3: Arena* test'i download edip silahları kuşanmadıysanız çok ayıp. Efsanenin devamı sizi de mutlaka içine çekecektir.

Internet üzerindeki açık *Quake3: Arena* test server'larını öğrenmek için *http:// 192.246.40.169/serverlist. html-ssi* adresine gitmeniz yeterli.

mustafa@pcgamer.com.tr

PCG



Bu puslu holde yürümek ne zaman kısmet olacak acaba?

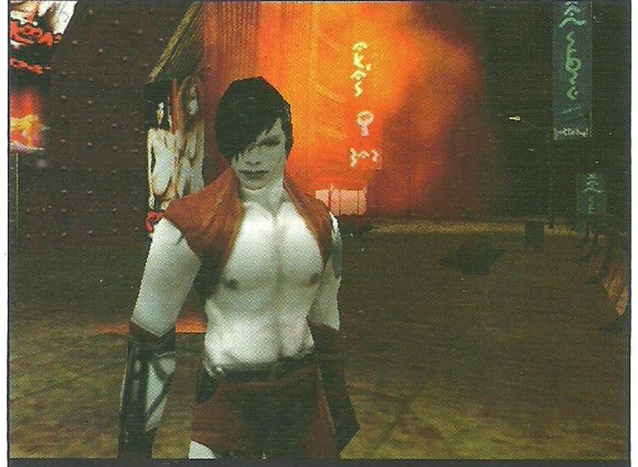
Akıllı Adventure'lar

Bu ay, önümüzdeki sonbahar çıkması beklenen birkaç sıradışı adventure'dan bahsedeceğim; ama öncelikle Metallica konseri ve izlenimlerim tabii...

Açıkça söylemek gerekirse ben altı yıl önce seyrettiğim Metallica'yı bulamadım. Yanlış anlamayın, performans bakımından sorunları yoktu. Yani sololarıfalan hiç kaçırmadılar; ama bana sanki bir şeyler eksikmiş gibi geldi. Galiba imajlarıyla beraber müziğe bakış açılarını da biraz değiştirmişler. So What'la hızlı bir giriş yapıp Battery'le çekip gittiler. Anlayacağınız, rüzgar gibi geçtiler.

Tabii *PC Gamer* ekibi olarak biz de saha içinde yerimizi almıştık. Bu birlikteliğimiz konserin başlamasıyla son buldu. İzdiham yüzünden Kaan'ı ancak ertesi gün görebildim. Tam ön grupların ne menem olduklarını çözmeye çalışırken birden önümdeki dev ekranda *PC Gamer* logosu beliriverdi. Konserde olmama rağmen dergi peşimi bırakmıyordu. Sonra bu işin reklamcıların başının altından çıktığını anladım. Doğrusunu söylemek gerekirse o kadar kalabalığın arasında *PC Gamer*'ın reklamını görmek beni çok duygulandırmıştı (teşekkürler Murat!).

Yeni yetme jenerasyonun ön gruplara karşı yaptığı saygısızlığa (biz de saç uzattık ama hoşgörüyü de elden bırakmadık) hiç girmeden adventure dünyasındaki (bir an inanç dünyası diyesim geldi) gezintimize başlayalım. Aslını söylemek gerekirse bütün sıkı adventure'lar 1999 yılının sonbaharında piyasaya sürülüyor. Aynı zamanda çıkmaları rekabet ortamını biraz körükleyecek gibi gözüküyor. Ne de olsa shooter'ların aksine birkaç adventure'ı aynı anda alıp oynadığımız pek olmuyor. Oyunlarımızdan ilki geçen ay Tuğbek'in biraz kurcaladığı *Omikron*. Her ne kadar benim bölgeme izinsiz giriş yaptığı için Tuğbek'in beynini dağıtsam da (bu ara ekipçe *Quake* takılıyoruz) okuyucularımıza özellikle David Bowie hakkında yazdıklarına bir göz atmalarını tavsiye ediyorum.



Omikron şehri gibi delikanlıları da karizmatik...

Güven Çatak



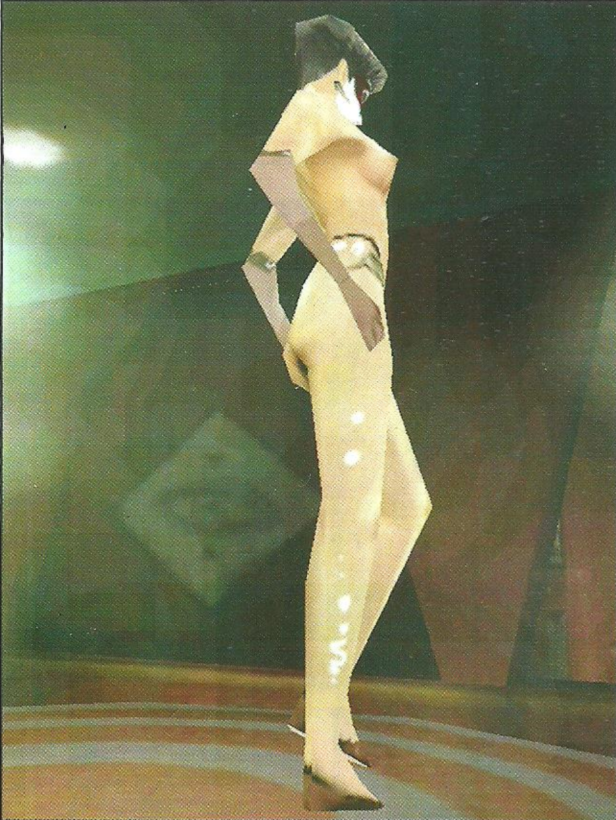
Quantic Dream tarafından geliştirilen bu arcade/adventure, tamamıyla hareketlerinizde özgür olduğunuz bir 3D dünyada geçiyor. Aslında *Omikron* bir oyundan çok yeni bir deneyim. Oyunun konsepti sanal yeniden doğuş üzerine kurulmuş. Yani oyunda herhangi bir nedenden dolayı ölürseniz, ruhunuz cesedinize ilk dokunan kişinin bedenine giriyor ve oyuna kaldığınız yerden devam ediyorsunuz. Şimdi herhalde içinizden böyle bir transferin sonuçlarını merak ediyorsunuz. Ruhunuzun farklı bedenlere girmesiyle farklı rollere bürünebiliyorsunuz. Tabii oyundaki amacınıza ulaşmak için sahip olduğunuz bedenin karakteristiklerine uyum sağlamalı, özelliklerinden faydalanmalısınız. Oyunda yaptığınız her hareketin bir sonucu var. Aynı gerçek hayatta olduğu gibi. Alıştığınız bir karakterin bir şekilde yaşamını kaybetmesi sonucunda hemen oyunu bırakmayı düşünmeyin aksine transfer olacağınız karakterle yapabileceklerinizi bir düşünün. Ayrıca bu sanal yeniden doğuş olayı, hikayenin akışını da çizgisel olmaktan oldukça uzaklaştırıyor.

> Aslında Omikron bir oyundan çok, yeni bir deneyim. Oyunun konsepti sanal yeniden doğuş üzerine kurulmuş.

Omikron, yaşadığınız şehrin ismi. Senaryoya göre bizimkine paralel bir evrende bulunan, üstü cam bir kubbeyle örtülü tamamıyla 3D bir alem. Bu alemde istediğiniz haltı yemekte özgürsünüz. Sırf bu tarz bir oynanabilirlik adventure dünyasında bir çığır açabilir. İstediğiniz yere girip çıkmakta, ona buna bulaşmakta, yerçekimsiz araçlarla gezip tozmakta serbestsiniz. 'Peki bu kadar aksiyonun yanında adventure nerede?' diyeceksiniz. Firma oyun boyunca oyuncunun hareketlerini tahmin etmek



İşte Mephisto! Sonbaharda çıkması beklenen oyunlardan biri de Faust.



Her türlü karakteri oynayabiliyorsunuz derken yalan söylemiyordum. Kolay gelsin!

yerine başka bir yol deneyerek IAM (Intelligent Adventure Manager) adında bir adventure tanrısını oyunun başına geçirmiş. IAM, her adventure'da olduğu gibi çözülmesi için problemler sunmanın dışında problemlerle ilgili objeleri de anlamanızı istiyor. IAM her soruna bir çözüm bulmuyor. O sadece bir gözlemci, bir tür hakem. Olayları dışarıdan seyredip çıkabilecek her sorunun bir çözümü olmasına çalışıyor. Mesela önünüzde açmanız gereken bir kapı bulunmakta. Bu kapıyı ister anahtarla açar ister de dinamitle havaya uçurabilirsiniz. Yani oyuncu tek bir anahtarı aramakla sıkışıp kalmıyor. Önemli olan elinizdekileri iyi tanımak. Kısacası binlerce alternatif sizi bekliyor.

Daha önce de belirttiğim gibi oyunun tamamı gerçek zamanlı 3D bir alemde geçiyor. Oyundaki mekanlar zamanın işlemesinden dolayı gün boyunca değişim içinde. Karakterinizin özellikle 3D dövüş sahnelerinde yapabileceklerine hayran kalacaksınız. Bütün hareketler 'motion capture (hani şu vücudunuza bir sürü zımbırtılar bağlayarak yaptığınız hareketleri bilgisayara aktaran teknoloji)' yoluyla oyuna uyarlanmış, yüz mimikleri de dahil. Şu an bilmiyorum ama belki *Omikron*'un multi-player opsiyonları olabilir (böyle bir şey olursa *Omikron* tarihe geçer herhalde). Yani o kadar geniş bir dünya, çizgisel olmayan bir senaryo, nabza göre şerbet verebilen bir adventure motoru (IAM) ve karakterler arası transferler multi-player için tam bir potansiyel oluşturuyorlar. Böyle bir şey yapmanın imkansız olmadığını biliyorum. Hem belki bu sayede adventure dünyası için hep bahsettiğim devrim de gerçekleşmiş olur. Viva *Omikron*!

Diğer akıllı adventure'ımız ise kendi alanında birçok başarılı ürün vermiş olan Cryo Interactive'den geliyor. Muhtemelen bu oyuna kavuşmamız da sonbaharı bulacak. "The Time Machine", ünlü bilimkurgu yazarı H. G. Wells'in aynı adlı romanından esinlenilmiş. Zaten oyunun kahramanı da Wells'in ta kendisi. Wells zaman makinesiyle 800.000 yılına gidiyor ve bu yıla geldiği anda zaman makinesini kaybederek nasıl döneceğini kara kara düşünmeye başlıyor. Geldiği zamanda devamlı fırtınalar kopmakta, sarsıntılar olmakta. Bu zamanın geçmişi veya geleceği yok. Ne kimse doğuyor ne de ölüyor. Anlayacağınız bu çöl dünyasında güneş gülmüyor insanların yüzüne. Bütün bunların sebebi Wells'in yaptığı zaman yolculuğu olabilir. Zaman makinesi birtakım hassas dengeleri bozmuş olabilir. Oyun boyunca meydana gelen sarsıntılar aslında insanların anılarını çalıp zamanın derinliklerine götürüyorlar. Zaten bu sarsıntıların ismi de zaman depremleri diye geçiyor. Sadece bir kişi zamanı dengeleyebilir ve Wells'in eve geri dönmesi için yardım edebilir. O kum saati tanrısı 'Khronos'dan başkası değildir. Wells onu bulmalı ve bu fantastik diyarın gizemlerini çözmelidir. Senaryosu bana oldukça ilginç geldi. Zaten zamanda yolculuk temasının işlenmesine hep sempati duymuşumdur. Hele bir de işin içinde H. G. Wells'in hem kitabının hem de kendisinin bulunması oyunu benim için daha da sıradışı yapıyor. Oyunda Wells'in gençlik, olgunluk ve şimdiki halini canlandırabiliyorsunuz. Tabii hangi dönemi canlandıracağınızı oyunun gidişatı karar veriyor. Oyun, gördüğünüz screenshot'tan da anlaşılacağı gibi hala yapım halinde. Yine de hiç fena gözükmüyor. Bu adventure'ın kurgusu da oyuncunun üzerine kurulmuş. Her ne kadar Omikron kadar özgür bir dünya içermese de alternatif üretme anlamında bayağı iddialı olduğu haberlerini aldık. Cyro Interactive zaten her zaman ilginç oyunları çıkaran firma olmuştur. Saymak gerekirse *Dune* ve *Atlantis* (ikincisi de geliyor) gibi başyapıtlar bunlardan sadece birkaçı.

Faust da bu sonbahar Cyro Interactive'in çıkaracağı ilginç oyunlar arasında yer alıyor. Oyunda hakkında şu anlık fazla bir bilgiye sahip değilim; ama edebiyattan bir uyarlama olmadığını biliyorum (zaten olsaydı herhalde Goethe'nin kemikleri sızlardı). Belki yer yer esinlemeler olabilir (Mephisto'nun da oyunda yer alması gibi) ama bildiğimiz Faust'tan tamamıyla farklı bir konuya sahip. Yanılmıyorsam konusu, altın devirlerini bazı esrarengiz cinayetlerin ve ortadan kaybolmaların ardından tamamlayan ve bu durumun sonucunda kapatılan bir lunaparkta geçiyor. Daha fazla bilgiyi gelecek sayılarda bulabilirsiniz. Hikayenin gerisi hakkında çok emin olamadığımdan dolayı sallamak istemiyorum; ama tek söyleyebileceğim bu adventure da sabırsızlıkla beklediğim oyunlar arasında yerini aldı. Bu aylık da benden bu kadar hatta daha ne olsun? Şimdi gidip Tuğbek'le yarım kalan işimi bitirmeliyim. İndirdiği *Quake II* skin'leriyle beni şaşırtabileceğini sanıyor kendi aklınca. Railgun'ımı nereye bırakmıştım ben?

guven@pcgamer.com.tr

PCG



Bu, Grim'in kandırması gereken hatunlardan sadece biri bu. Kontroller arada insanı deliye çeviriyor...

Az Çoktur

Bir ay daha neredeyse soluksuz geçti. Bir yandan son kozlarımı kullandığım ve başarısızlıkla sonuçlandırdığım final sınavları, proje teslimi, öte yandan *PC Gamer* ve bitmek bilmeyen işler. Bu arada tahmin edersiniz ki pek oyun oynamaya fırsat bulamadım (bir özür yazısına yavaş yavaş nasıl girilir, durum okuyucuyu ürkütmeden nasıl uygun ve biraz da sevimsiz bir dille anlatılır diye merak edeniniz varsa ilk iki cümlemin uygun bir referans olabileceği düşüncesindeyim. Meraklılarına duyurulur!). Neyse, derken o kaçınılmaz gün geldi ve Gökhan tepeme dikilip "nerede senin yazın" diye tutturmadan derhal bir yerlerden işe girişmem gerekliliği de ortaya çıktı.

Tabii iyi bir oyuncu şartlar ne olursa olsun oyunlara ayıracak vakti mutlaka bulur. Zaman zaman bu vakti hayatının başka mecburiyetlerinden de çaldığı olur. Buna 'vakit yaratmak' denir. Ama nedense bu yaratımı anne babalarınız genellikle belki de (ki bence öyle) sadece bir dil sürçmesi sonucu 'valkit öldürmek' diye tanımlar. Neyse ki yaz geldi ve artık birçoğunuzun 'öldürecek' bol bol vakti var. Ben de geride bıraktığım bu bir ay içinde kendime biraz zaman yarattım hiç kuşkusuz. Tabii durumum sizinkinden biraz farklı. Ben işim gereği oyun oynamak zorundayım ve annem bana asla oyun oynadığım için 'vaktini öldürüyorsun' diyemez (bu arada neden bir türlü konuya giremiyorum?). Ne diyorduk, işte o yarattığım vaktin çoğunu geçen ay anlattığım 'küçük oyunlar'la geçirdim. Sizi, arşivinizi taramaktan kurtarıp hemen hatırlatalım.


Banyoda, mutfakta, salonda ya da yatak odasında... Artık nereye gitseler nefesinizi enselerinde duyacaklar.

Serpil Ulutürk



Geçen ay, *Roller Coaster Tycoon*, *SimTower*'ın devamı niteliğindeki *Yoot Tower*, eski ama benim için unutulmaz olan *Theme Hospital*, *Theme Park* gibi tadımlık denen cinsten oyunlardan ve onların aslında başlı başına bir tat olduğundan bahsetmiştim. İşte arkadaşlar (oh be, nihayet konuya giriyorum galiba)... tüh unuttum. Baştan alalım: İşte ben bu ay da o oyunları oynadım. Tamam mı, itiraf edebildim mi? İyi!



Her ne kadar küçük arabalar olsa da aralarındaki mücadele, abilerinin verdiği heyecanı fazlasıyla hissettiriyor.

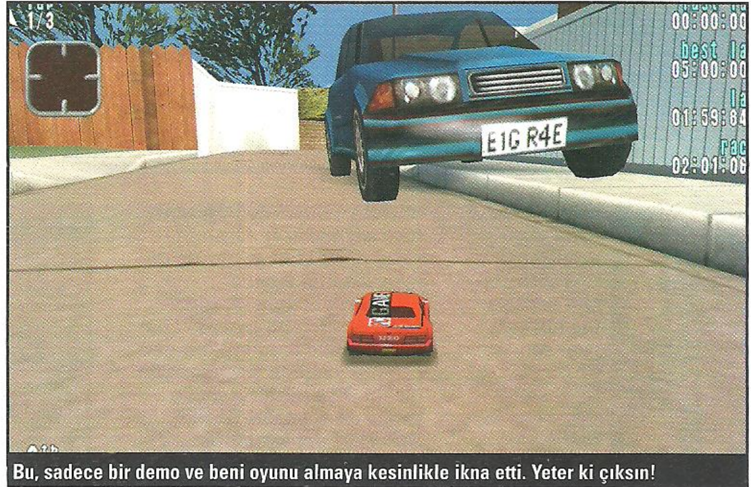
Yüksek sistem gereksinimleri, kocaman haritalarda geçen egzantrik senaryolar ve bol bol kan olmadıkça bir oyunu "iyi" diye nitendirmeye alışmamış olan oyuncular, bakalım bu oyunlardaki ince yaklaşımı fark edebilecek mi?

Ancak bunun benim editör köşeme nasıl bir katkısı olabilirdi ki? Mutlaka oynayıp sizlerle paylaşmak isteyeceğim kadar iyi bir oyun bulmalıydım. Buldum da! Gerçi pek ben buldum sayılmaz. Oyun, burnumun dibine kadar geldi demek daha doğru olur. Çünkü bu ayın *PC Gamer* CD'si içindeki bir demoya kaptırdım kendimi. Re-Volt. Evet, yarış oyunlarıyla pek aram yoktur. Ayrıca Gülçin'in köşesinde gözüm de yok; ama derginizin oyun gezer (dolayısıyla konu seçimi bakımından en özgür) editörü olarak bu oyundan bahsetmekte hiçbir sakınca görmedim. Zira bu sadece bir yarış oyunu değil. Hatta neler diyorum ben, bu bir yarış oyunu değil. Bu gördüğüm en çocuk ruhlu ve insancıl bilgisayar oyunlardan biri. Bunun sebebi, konusunu çok ama çok zevkli bir çocuk oyunundan alması olabilir. Gerçi bu sayfaya gelene kadar demoyu çoktan oynamış olanlarınız çoğunluktadır; ama ben adet yerini bulsun ve de diğer arkadaşlarımızı ihmal etmiş olmayalım diye kısaca olayı anlatayım:

Bu arcade oyununda arkadaşlar, bir grup çocukla birlikte uzaktan kumandalı küçük arabalarınızı yarıştırıyorsunuz. Evet, tüm hikaye bundan ibaret ama zaten fazlasına gerek var mı? Bu tip oyunların, iyi tasarlanmış olanlarının elbette, en önemli yanlarından biri oyunu allayıp pullayan teknolojik harikalara pek yüz vermeyip işi ruh boyutunda

çözmeleri. Yani siz, tıpkı benim gibi çocukluğunuzda asla uzaktan kumandalı bir arabaya ya da arabalarını yarıştıran bir grup arkadaşa sahip olmamış olabilirsiniz; ama oyunu oynadığınızda bunun nasıl bir duygu olduğunu anlayabiliyorsunuz. Gerçi biraz geç kalmış olmanın, o arabaya asla dokunamayacak olmanın, eskidiğini ve anteninin çarpıldığını göremeyecek olmanın ve hatta bunun için annenizden fırça yiyemeyeceğimi bilmenin hafif bir burukluğunu tatmadım değil; ama bence yine de bu eşsiz deneyimin yanında lafı bile olmaz.

Gerçekten de Acclaim bu işi çok iyi kotarmış. Öyle ki ufacık bir demoda bile birçok ayrıntı yakalayabiliyorsunuz. Ben kendi adıma bulduğum her ayrıntıya hayran kaldım ve dakikalarca çevrelerinde dolaştığım oldu. Üstelik tüm bunların abartıdan uzak, olanca doğallığıyla yani tam da gerçek hayatta olması gerektiği gibi bir araya getirilmesi çok etkileyici geldi. Yani düşünün bir, mahalle arkadaşlarınızla toplanıyorsunuz, arka sokağa doluşup arabalarınızı yan yana diziyorsunuz. Son derece çocukça zevklerinizi doyurmak için oradasınız. Çocukların heyecanlı çığlıkları arasında yarış başlıyor ve birçok "gerçek" yarış oyununda dikkat edilmeyen ayrıntılar bir bir karşınıza çıkmaya başlıyor. Gerçekleştirmeye soyunup sonra çok dikkat çekeceğini bile bile tribünlerdeki seyircileri, pist kenarındaki reklam panolarını bile lütfedip göze hoş görünür bir hale getirmeyen tasarımcılar karşısında, bu naif oyunda önce evlerin arka bahçelerini, mutfak kapılarını, mesela kapılardan birine dayanmış bir kaykay olduğunu görüyorsunuz. Sonra virajı alamayıp bir bahçeye giriyorsunuz. Burada ufak bir musluk, musluğun ucuna takılmış bir hortum ve bahçeyi sulayan bir fıskiye çıkıyor karşınıza. Muslukla hortum arasında sıkışıp kalabiliyor arabanız. Ama bu sinir bozmak bir yana keyif veriyor. Oradan kurtulup yarışa devam ediyorsunuz, birileri (muhtemelen kötü çocuklar) oyununuzu sabote etmek için yukarıdan basket topları fırlatıyor sokağa. Sıyrılıyorsunuz tabii. Yol kenarına park etmiş arabaların altlarından vızıldayarak geçiyorsunuz. Sonra o arabalardan birinin tepesine tırmanmanızı sağlayan bir rampayı keşfediyorsunuz ve de oradan uçmanın ne kadar zevkli olduğunu...



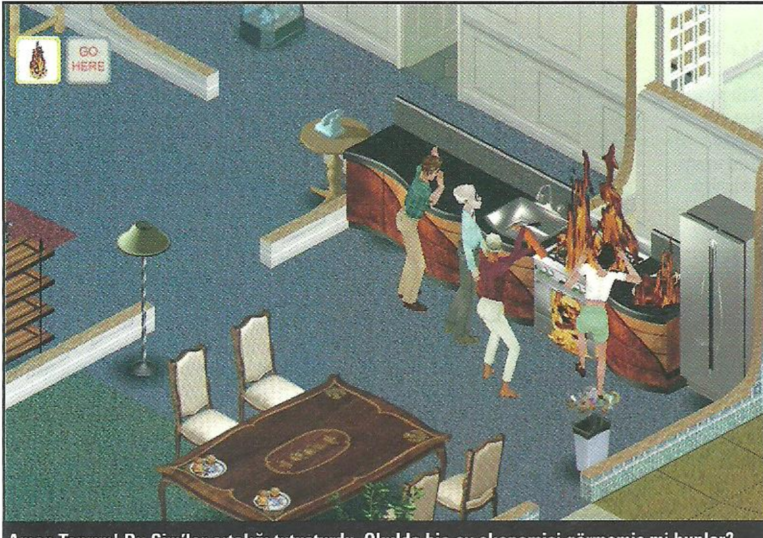
Bu, sadece bir demo ve beni oyunu almaya kesinlikle ikna etti. Yeter ki çıksın!

Tabii *Re-Volt*'un var olan özellikleriyle bütün oyuncuları (hatta sadece önemli bir bölümünü bile) cezbedemeyeceğini en baştan bilen Acclaim, bunu biraz olsun değiştirebilmek için klasik arcade yarış ögelerine başvurmuş. Yol boyunca dağılmış power-up ve silahlar, bu silahları alıp birbirini kıçından şişleyen arabalar... Biraz daha fazla yan öge. Bence zaten oyunun sağlam bir ana fikri olması nedeniyle yan ögeler minimuma düşürülse ve hatta hiç olmasa da yokluğu çekilmeyebilirdi. Yine de fazla eğlence göz çıkarmaz, değil mi ama? Tamam deyimlerimizin ve atasözlerimizin deforme edilmesine ben de karşıyım; ama şimdi oraya eğlence yerine mal yazsam daha mı iyi olacaktı? Kimbilir kaç okuyucumdan kınama mesajı gelecekti. O yüzden yanii...

Sonuç olarak kim ne derse desin iki aydır üzerinde durduğum bu iddiasız oyunlar serisi büyük bir yükselişe geçti (*PC Gamer*'ın bu sayıdaki incelemeler sayfasına ve bu oyunların aldıkları notlara bir bakın) ve önlerindeki tek ciddi engel oyuncuların önyargısı. Kendini yüksek sistem gereksinimleri, karmaşık ve mistik hikayesi, kocaman haritalarda geçen birbirinden egzantrik senaryoları, bol bol kan ve gözyaşı olmadıkça bir oyunu "iyi" diye nitendirmeye alıştırmamış olan oyuncular bakalım bu oyunlardaki ince yaklaşımı fark edebilecek mi, daha doğrusu bu oyunlara bir şans verecekler mi? Çünkü o ilk şansı verdikten sonra zaten ruhu fark etmemek için söz meclisten dışarı, ruhsuz olmak gerekiyor.

Belki başka şartlar altında olsa, yani herkes oyunlara en azından başında adil davransa *Re-Volt* hakkındaki yazım çok daha kısa olabilirdi; ama hem bu oyunun altını iyice çizmek hem de birikmiş bazı rahatsızlıkları dışa vurmak için yazıyı uzun tutmayı tercih ettim. Umarım can sıkıcı olmamıştır.

Sizlere çok kısaca Maxis'in yeni oyunu *The Sims*'den de bahsetmek istiyorum. Hem bu oyunla ilgili çok sayıda telefon geldiği, hem de sabırsızlıkla beklediğim, yerimde duramadığım için. Öncelikle Maxis hala oyuna bir web sayfası bile hazırlamamış. Electronic Arts deseniz, onlar zaten bambaşka bir alemde uçuyor. Oyunun çıkmasına (en azından bize gelen bilgilere göre) şunun şurasında bir iki ay kaldı; ama nedense şimdiden oluşan hayran kitlesini görmezden gelmeyi tercih ediyorlar. Geçenlerde başka bir oyunda *The Sims*'in birkaç tanıtım fotoğrafına rastladım. Bir demo çıkar diye çok umutlanmıştım; ama maalesef yoktu. *The Sims*, bilmeyenler için söylüyorum, mutlu bir aile fotoğrafı çektirmeye benziyor. Tüm hazırlıklar, çalışmalar, aile bireylerinin tek tek ve bir arada mutlu olabilmesi için. Maxis bizi o kadar beklettikten sonra *SimCity 3000*'le karşımıza çıkınca bayağı bir hayal kırıklığına uğramıştım. Ama bu yepyeni bir oyun ve ilk defa Sim'lerin hayatını en yakın mesafeden, evlerinin içinden kontrol edebilmenin heyecanı beni oyun konusunda çok umutlu yapıyor. Bu, tıpkı hayranı olduğunuz ama sizin için ulaşılması imkansız görünen en sevdiğiniz şarkıcıyla yemeğe çıkmak gibi bir şey... Umarım o kadar sıkıcı olmaz!



Aman Tanrım! Bu Sim'ler ortalığı tutuşturdu. Okulda hiç ev ekonomisi görmemiş mi bunlar?..

serpil@pcgamer.com.tr

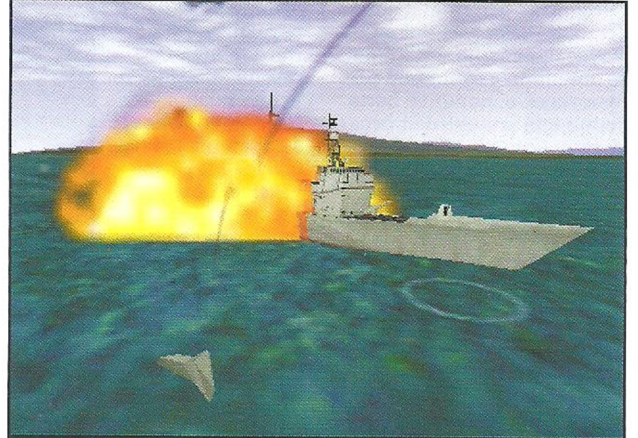
PCG

Karada, Havada ve Denizde

Geçen birkaç ayda General'lik vasfımdan biraz olsun uzaklaşmıştım sanırım. Ancak ne de olsa dişe dokunur uygarlığa faydalı şeyler konuşmuşuz. Ancak bu ay strateji oyunlarına hem de savaş stratejisi oyunlarına hızlı bir dönüş yapıyoruz. Şimdi tek sıra olun ve sıradan tekmil verin bakalım!

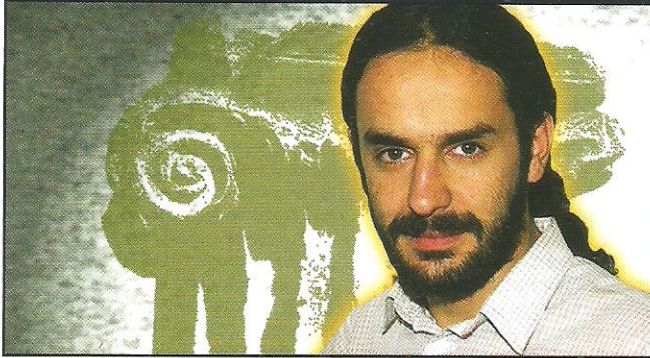
Bu ay sonunda *Close Combat III*'e yenik düştüm. Daha önceki yazılarımı takip edenler aylardır bu oyunu oynamama yönünde verdiğim onur mücadelesini hatırlar. Ama ne yaparsınız ki bu harika oyundan uzak durmak açlık grevi gibi bir şeydi. Hele benim gibi obur (söz konusu olan da iyi bir oyunsa) biri için bu iyiden iyiye işkenceye dönüşmeye başlamıştı. Sonunda *Close Combat*'ın kutusundaki CD'yi çıkarıp Laser altarına yerleştirdim ve dualar eşliğinde bu gümüş ve soğuk cesedi Krematoryum'un sıcak atmosferine doğru yavaş yavaş ittim. Aslında ben olayı daha da törensel hale getirecektim; ama CD-ROM'umun çekmecesi süratle kapandı ve bir anda karşıma install penceresi çıktı. Demek ki Toshiba ve Microsoft ürünlerini tasarlarken benim mitsel ve tinsel değerlerimi hiçe saymışlardı. Olsun hayatta daha kötü şeyler de geliyor insanın başına.

Oyunla ilgili ilk izlenimim, aylarca bu oyunu rafta bekletmekle hata ettiğim gerçeğinin yüzüme çarpmasıyla oluştu. Ara yüzleri falan o kadar da acımasız değildi. Askerleri deploy ettiğiniz ilk bölümde zarar gören kimse olmuyordu. Hatta Almanlar gelene kadar adamlarınız Rus aksanındaki İngilizceleriyle daha çok sizi güldürmeye çalışır gibiydiler. Evet kesinlikle bu oyunun *Roller Coaster Tycoon*'dan daha vahşi bir yanı yoktu. Bu arada ismi geçmişken konuyu biraz dağıtıp söylemezsem içimde kalacak olan bir ukteyi dile getireyim. *Roller Coaster Tycoon* bugüne kadar oynadığım oyunlar içinde strese en iyi gelen oyun. Ne zaman asabım bozulsa hemen bu oyunu açıp boş alana büyükçe bir havuz kuruyorum. Daha sonra bilumum hayvan kılığındaki Entertainer'lardan birini cımbızımla yakalayıp sağa sola sallanışını izliyorum. Favorim fil. O uzun burnundan yakalayıp her bir fili 5 dakika boyunca sallatarak hayran hayran izleyebilirim. Eğer o hayvandan sıkılırsam onu havuza atıp gülmekten yerlere yata yata boğuluşunu seyrediyorum. Sonra başka bir fil daha alıyorum ya da bir kaplan. Emin olun sinire, strese, asap bozukluğuna iyi geliyor.



Oyundaki en güçlü silahlarınızdan biri Harpoon'lar. Hedefi belirle, yolla ve gerisini unut; o işi bitirecektir.

Tuğbek Ölek

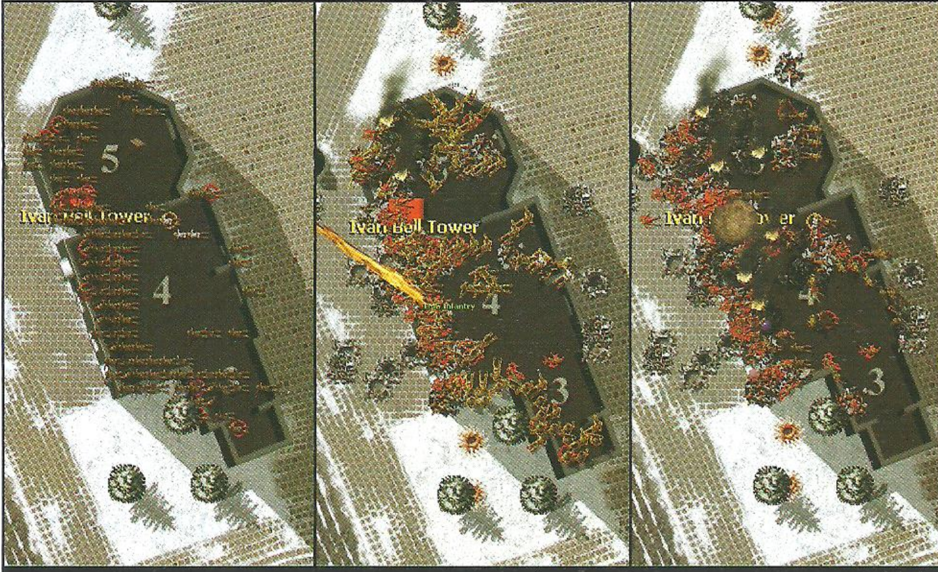


Sonunda Close Combat'ın kutusundaki CD'yi çıkarıp Laser altarına yerleştirdim ve dualar eşliğinde bu gümüş ve soğuk cesedi Krematoryum'un sıcak atmosferine doğru yavaş yavaş ittim...

Her neyse konuyu çok dağıttık. Ne diyorduk. Ha... evet Almanlar gelmeden önce... Neyse efendim sonra bu hain Almanlar geliyor. Neyseki en azından bunlar güvende olur diye bunker'a yerleştirdiğim askerlerim panzer ateşi altında kulakları tırmalayan çığlıklarla bunker'ı kan gölüne çeviriyor. Şu köprüyü ele geçirmem şart diye köprüye doğru yolladığım bir grup asker, karşısında 200 metrekarelik dev bir Elephant'ı buluyor (doğal olarak gördükleri son şey bu Alman mühendisliğinin şaheseri oluyor). Kremlin'e girmeye çalışan hain Alman askerlerinin her biri sniper'ımın her bir atışının ardından yarım kalan bir çığlıkla yıkılıyor (ve hatta diyebilirimki sniper'ın namlusundan çıkan kurşunun vızıltısından önce başlıyor bu yarım kalan çığlık ve o kurşun bedene değdiği an çığlığı da bıçak gibi kesip atıyor). Vesaire vesaire... Ne hikmetse her çarpışmadan sadece şu Platoon Leader hasarsız kurtuluyor. Sizi bilmiyorum arkadaşlar ama bu dehşet sahneleri beni geriyor, strese sokuyor. Kendini suçlamak ve hayatın anlamını aramak gibi tehlikeli eylemlere sürüklüyor. Tabii sonunda olan *Roller Coaster Tycoon*'daki fil ve



Fleet Command **sadece bir donanma simulasyonu değil. İlk defa bu kadar keyifli bir hava stratejisi görüyoruz.**



Eğlence zamanı... Ben her ne kadar zevk için yaptıysam da tecrübesiz arkadaşların kulağına küpe olsun. Tüm adamlarınızı bir binaya yerleştirirseniz görebileceğiniz tek şey katliam olur.

kaplanlara oluyor (ah onlar olmasa ne yaparım).

Kısacası bu ay *Close Combat III* oynadıysam da bu pek uzun sürmedi. Neyse artık her ay azar azar *Close Combat 4* çıkana kadar oyunu ancak bitiririm. Hatta belki bu yazılarımdan esin alan okuyucularımız Microsoft'u mektup bombardımanına tutarak *Close Combat 4*'ün *Roller Coaster Tycoon*'da gördüğümüz küçük sevimli lunapark çocuklarının paintgun'larla birbirlerini kovaladığı bir oyun olarak çıkması yönünde güçlü bir kamuoyu oluştururlar. Düşünsenize engebeli arazide afacanlar koşturup duruyor, tam düşman mevziini arkadan saracakken askerlerinizden biri düşüp dizini uff yapıyor ve hüngür hüngür ağlamaya başlıyor. Diğer askerleriniz ne oldu diye onun başında toplanınca düşman sizi boya bombardımanına tutuyor. Bütün adamlarınız sapsarı oluyor. Bizim çocuklardan biri gidip karşı takımdaki çocuklardan biriyle yuvarlana yuvarlana dövüşmeye başlıyor. Yok olmaz. Bunlar zamanla büyür gerçek silahla çarpışırlar. Zaten bu insanoğlu mızıklamadan oyun oynamayı beceremez. Ne olurdu birden saldırmasaydınız, çocuk düşüp dizini uff yapmış zaten. Şimdi o çocuk büyüyüp Hitler olsa bunun sorumlusu kim? Ne diyorum ben ya? Bu *Close Combat RC Tycoon* ikilisi beni biraz dağıttı sanırım. Neyse ki bu ay strateji adına daha iyi bir seçeneğim var.

Aslına bakarsanız Fleet Command bana ilaç gibi geldi. Oyunu oynadıkça uzun süredir beklediğim oyunun bu olduğunu anladım. Oyunun bu ay bir incelemesi zaten yayınlandığından çok fazla detaya girmek istemiyorum. Ama o yazıyı okumayanlar olabileceği için kısaca özetliyeyim. Oyun görev bazlı. Göreve göre büyük veya küçük bir donanmayı idare ediyorsunuz. Gemilerinizin dışında görevin geçtiği yere göre kara üstlerini de havalanı olarak kullanabiliyorsunuz. Oyundaki her şey en küçük detayına kadar simule edilmiş ve geri planda inanılmaz bir matematik hesap fırtınası kopuyor. Ancak siz sadece temel emirler veriyorsunuz, yani aynı gerçek hayatta bir Amiral'in yaptığı gibi.

İlk sayımızı okuma şansını yakalayanlar zaten bu oyunu o zamandan 1999'un en iyi on oyunundan biri seçtiğimizi hatırlar. Ancak ben oyunun bu kadar iyi olabileceğini yine de düşünmemiştim. Hele *Wargasm* kof çıktıktan sonra... Ancak benim beklediğimden bile iyi.

Oyundaki görevler ve senaryolar gerçeğe çok yakın. Mesela bunu bir örnekle açıklayayım. Oyundaki senaryolardan biride Irak'ın kuzeyindeki uçuşa kapalı yasak bölge üzerine. Irak bu yasağı ihlal ediyor ve ABD ona haddini bildirmeye karar veriyor. Bu görevi yerine getirmek için Akdenizdeki bir uçak gemisini ve Türkiye'deki bir Nato askeri üssünü kullanıyorsunuz. Uçakları ilk kaldırdığınızda şüpheli uçak ve yer birimlerinin ne olduğu, hangisinin bir SAM bataryası hangisinin bir hastane olduğunu bilmiyorsunuz. Yapmanız gereken her tanımsız birime bir uçak ile yaklaşarak tanımlamak. Ancak bu oldukça riskli; çünkü tanımladığınız nesne bir SAM bataryası da olabilir. Bu durumda siz onu tanımlar tanımlamaz uçağınızın peşine bir SAM takabilir. İsterseniz tanımlamaya gerek duymadan şüpheli hedefi vurabilirsiniz. Ancak bu düşman uçağı değil de bir yolcu uçağı ise ölen yüzlerce insanın vebali boynunuza. Bu tip hatalar oyun sonunda aldığınız skoru etkliyor. Gerçek hayatta bu skor sistemi olmadığından eğer yanlış bir hedefi vurduysanız birilerinin saatlerce süren basın toplantıları yapması gerekiyor.

Oyunda gerçekçi olan noktalardan biri de filo'ların güçleri. Mesela yine bu uçuşa kapalı bölge görevinde sizin havaalanı ve uçak geminizde kullanabileceğiniz onlarca uçak varken Irak size karşı ancak bir veya iki uçak kaldırabiliyor. Sonuçta oyunu kazanmanız kesin. Ama burada amaç diğer stratejilerde olduğu gibi tüm güçleriniz tükenene kadar savaşmak değil. Görevi kayıpsız bitirmek zorundasınız. Eğer arada iki tane F-15'inizi düşürmüşlerse sizin için de bir zafer olmayacaktır görevin sonunda. Bunun dışında Fleet Command'in en hoşuma giden yanı elbette ki olup biteni görebilmek oldu. Bence 3D ekran penceresi harika çalışıyor.

Sonuç itibarıylea bu ay Generallikten sıkılıp kendimi iyiden iyiye Amiral'liğe alıştırdım.

Açıkçası böyle çok da mutluyum. Hem ben rahatım, hem de *R.C. Tycoon*'un fil ve kaplancıkları... Ama arada stres atmak için destroyerlerimi süsleyen Harpoon'larımdan birini göğe dikip millerce uzakta kendi halinde seyreden sakin balıkçı teknesinin sonunu hazırlamak ve yavaş yavaş dibe batarken ona yoğunlaşıp denizin dibindeki huzuru yakalamak gibi oyunun konseptine uymayan hareketlerim oluyor. Ama takdir edersiniz ki bir Amiral'in kişisel kaprisleri de en az onun kadar tehlikeli olacaktır.

tugbek@pcgamer.com.tr

PCG


Ve elbetteki uzayda... Geçen ay Omikron'un hatırına es geçmiştik. Ama *Homeworld*'ü unuttuğumuzu sanmayın. Sabır...

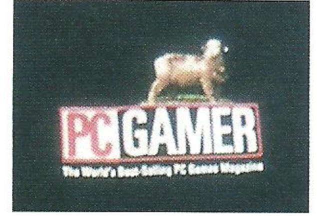
PC Gamer T-Shirt'leri Türkiye'de!

Orijinal PC Gamer T-Shirt'lerine sahip olabilmek için ACELE EDİN!

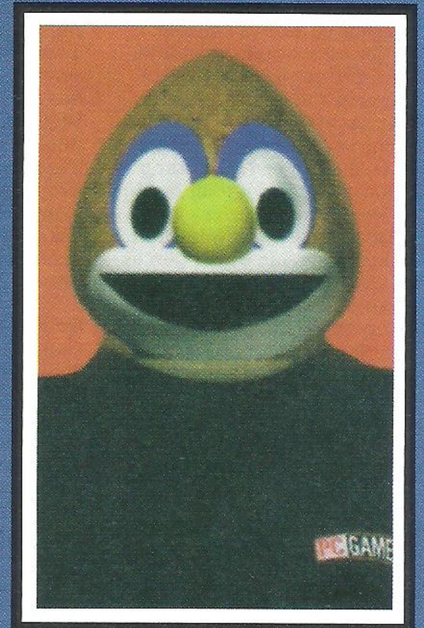
T-SHIRT
Kısa bir süre için sadece
4.000.000TL
(KDV dahil)



T-Shirt'leriniz adresinize gönderilecektir.



ARKA YÜZ



SİPARİŞ FORMU

ADI : ______________________ SOYADI : ______________________

ADRESİ : ____

______________________________________ TEL : ______________

☐ T-SHIRT ☐ MEDIUM ☐ LARGE ADET ______

Kredi kartımdan ______________________ TL alınız

Kredi kart No: ______________________ S.K.T. ______

Banka hesabınıza ______________________ TL yatırdım makbuz ilişiktedir.

Banka hesap numaraları:
Yapı Kredi Bankası Şişli Şb. 1012045-9
İş Bankası Şişli Şb. 1215437

PC GAMER-Türkiye
Adres: Büyükdere Cad. Hür Han 15/A Kat.4 80260 Şişli / İstanbul
E-mail: pcgamer@pcgamer.com.tr
Tel: 0.212.296 46 00 Faks: 0.212.233 63 15

ÜRÜNLERİMİZ STOKLARLA SINIRLIDIR. SİPARİŞLERİNİZ 3 - 4 HAFTA ARASINDA ELİNİZE ULAŞACAKTIR.

Eskiyoruzzzzzz...

Bir gün bile geçmiyor ki biraz daha eskidiğimi hissetmeyeyim... Eskimek evet, kelimenin tam anlamıyla eskimek... Çocukluğunuzdan kalma bi atlet gibi ya da 2 yıl önce kullanmakta olduğunuz cici botlarınız gibi... Eskiden de vardı bu duygum; ama şu sıralar had safhada... Hele hele şu an elinizde tuttuğunuz bu dergiye, yani *PC Gamer*'a yazmaya başladığımdan beri iyice anlar oldum zaman denen kavramın ne denli gerçek dışı olduğunu... Geçmiş zamanlara dair sadece resimler ve birtakım kayıtlar var elimizde o kadar... Yani bi gün kalkıp biri hadi ispatla bakalım yaşadığını iddia ettiğin o tonlarca şeyi dese nal gibi bakmak olası... Yarın ise bambaşka bi mevzu... Müneccimlerle ve de birtakım organlarıyla yakın temasa geçmek gerek sanırsam ki hiç gereği yok... Ee, sonuç olarak dünü kanıtlayamadığımıza ve yarına da çok güvenemediğimize göre ve gene kimi bakış açılarına göre maksat muhabbet olsun felsefesiyle -ya da en olmadı bitse de gitsek şeklinde- yaşadığımıza göre eskimenin de bir hükmü kalmamakta... Özetle çok takılmamak lazım...

LAZIM, LAZIM... Lazım, lazım olmasına ammaa, kardeşim, aman da yepyeni oyun çıkmış hadi oynayak, eylenek dediğimiz oyunlar zırt diye bitiveriyo... O pek sevdiğimiz oyunun yerini yepisyeni başka bi oyun alıyo... Bizim damda bi atılmış pabuç enflasyonudur ki sormayın gitsin... Soora bu sanal alemle banal ay pardon gerçek yaşamla bi parellik kurmak geçiyor aklımdan ve diyesim geliyor ki inkar da etsek hepimiz birileri için ya da bi şeyler için eskiyoruz zamanla... Yeni sevgili bulan eski sevgili, artık aramamaya başlıyor... Önceleri bizle gurur duyan anne babalar, komşunun çocuğu teşekkür aldı diye her yerde onlardan bahsetmeye başlıyor... İş yerimize bizden daha çok dil bilen ya da bizim hiç görmediğimiz okullarda okumuş birtakım Jr.'lar geliveriyor ve patronumuz ona daha çok maaş veriyor... En iyi arkadaşımız bizden daha eğlenceli bulduğu başka biriyle daha çok vakit geçirmeye başlıyor... Aynaya bi bakıyoruz bi gün bizim saç modelimiz arkadaşlar arasında moda olan model değil... (ayna ve eskimek dedim de en büyük kabusumdur size şimdi anlatacağım şey... Düşünsenizze, bi sabah uyanıp aynaya baktığınızda aynadaki yüzünüz size bööö diye dil çıkarıyo ve bıktım artık sendeeennn diye bağırıyo... hö?) Allahtan bunların hepsi aynı gün gelmiyo başımıza... E tabii bütün bu karanlık tablonun bi de aydınlık tarafı var... Belki siz o aydınlık manzaralı taraftasınızdır ama benim yer belli... Peki niye? Çünküüü, geldim Amerikalara kadar ahir ömrümün son bahar düşünü yakalamak üzere, hala bi numara yok... Hala Mr. Spak gelmedi arkadaşlar beni almaya!! Hayır diyorum duymadı mı acaba burda olduğumu? - Hoş o kulaklarla pek ihtimal yok ya, neyse... - Peki acaba ben başka bi şehre mi taşınsam? Bi faidesi olacağını bilsem derhal... Hem de BreakNeck'té ki araçlardan biriyle... BREAKNECK Off, bazen çok hayal kuruyorum galiba... Ama çok güzel arkadaşlar... Kendinizi 40'tan fazla çeşidi olan bi araba galerisinde düşünebiliyor musunuz?.. Üstelik 24 ayrı etabınız var yarışabileceğiniz... BreakNeck acayip yeni bi oyun... Araba yarışı gene... Ama Career Mode da var oyunda... Bu adamlar bu işi artık iyice geliştirmişler arkadaşlar... Öyle ki her etapta 60 binden fazla poligon var... Birçok şekilde yarışabiliyorsunuz; zamana karşı, kendinize karşı, diğer araçlara karşı, şampiyona, tilki avı, ölüm maçı vesaire... Anlayacağınız hayal gücü bayağı zorlanmış bu oyunda... Silahlarınız var çeşit çeşit... Gene gerçekçilik tavana vurmuş, grafikler leziz... Mekanik arızalarınızı danışabileceğiniz ve de çekinmeden çözdürebileceğiniz bir Ediniz var, çok sevimli, bütün pis işlere onu koşuyorsunuz... Tabii ki gece gündüz, mevsim ve hava koşulları ayarı çekebiliyorsunuz... 24 ayrı etabın 96 ayrı versiyonu var... Premium Class, Classic Class, Bonsai Racer Class gibi gruplar altında 42'den fazla araba bulabiliyorsunuz... Sesler ve efektler gerçek... Müzik de olağanüstü... Eğer elinize geçerse muhakkak oynayın... Çok uzun zamandır bir oyundan bu kadar övgüyle bahsetmemiş olmam sanırım iyi bir referans olabilir bu oyuna... NEŞELİ GÜNLER... Arkadaşlar inanmayacaksınız ama bi dövüş oyunu buldum nihayet keyifle oynanabilecek... Adi Cyber Gladiators... Çoookkk sonraki bi tarihtesiniz... Savaş başlayalı yarım yüzyıl olmuş... Ve bu savaşta yaşamı sürdürmek için yeni bir mutant hayat şekli başlamış... (mutant: En sevdiğim şey...) Herkes bi çeşit gladyatör olmuş ve hayatta kalabilmek için sürekli dövüşmek gerekiyor... Çok ileri bir motion- caption kullanılıp hazırlanmış karakterler... Tamam hepsi mutant (en sevdiğim şey); ama insan formu çok gerçekçi... Ve dövüş oyunlarının kısır hareket kalibiliyetli sınırlı sorunlularından değil bu oyun... Mortal Combat'tan öööğğğrr gelenlere duyurulur... YERDE GÖKTE... F-22 Raptor... Ta ta taaammm... Gene ne zamandır pek yüz vermediğim oyunlardı flight sim.'ler... Taa ki bu oyuna rastlayana kadar... Hani önceleri yazıyordum ya, iddia ediyorum uçak kullanabilirim diye... Haklıymışım... Üstelik bu bisiklete binmek gibi bişey olmuş bende... Hani hiç binmesen de uzun yıllar hatırlarmışsın ya... Öööle işte... Pek şık bi oyun, yerde gökte ne varsa temizleyebiliyorsunuz... İyi bi bilgisayarınızın olma gerekliliğinin yanı sıra iyi bi hafızanızın da olması şart... Sonuç itibarıyla hoş... HOŞ... Hoş dedim de aklıma geldi... Hadi yeter artık bu ay bu kadar... Öbür ay ölmez de sağ kalırsak gene beraber oluruz... Hayır ben yarın bangee-jumping yapmaya gidiyom da... Ufak ufak da tırsmıyor değilim ama... Neyse ki burda aşağıdan bağlayıp yukarıya çekiyorlar, yani oralara çıkıp ben vazgeçtim deme şansım yok... Karizmayı sağlam tutmak lazım, yanılıyor muyum arkadaşlar? Hoşçakalınnnn... PCG

Gülçin Hatıhan



Düşünsenizze, bi sabah uyanıp aynaya baktığınızda aynadaki yüzünüz size bööö diye dil çıkarıyo ve bıktım artık sendeeennn diye bağırıyo... hö?

X-Wing Alliance

İmparatorluk adına bir kez daha savaşmaya ne dersiniz?

İş uzayda geçen savaş simulasyonlarına gelince LucasArts'dan başkasını tanımam. Firmanın en son hiti, *X-wing Alliance* sizi yine *Star Wars* evreninin pek de dost canlısı olmayan göklerine çıkaracak. Yine hem aileniz hem de isyan kuvvetleri adına zaferler kazanmaya çalışacaksınız. Tabii zafere giden yoldaki bütün bu zorlukları aşarken LucasArts'daki elemanların değerli tavsiyeleri de yanınızda olacak.

Genel Çarpışma Taktikleri

KAFA KAFAYA GELME

İki grup savaşçı aralarındaki mesafeyi gittikçe kapatıyorsa sonuçta kafa kafaya gelme denilen olay yaşanır. Bu tip durumlarda top menzilinin uç noktalarına gelince karar verilir; çünkü birçok pilot birkaç ufak sıyrıktan sonra caymaya başlayacaktır. Demek ki mümkün olan en uzak top menzilinde kalabilmek için muhtemelen yapılacak en iyi şey 1.5-2 km kadar yaklaşınca olabildiğince hızlı bir şekilde manevra yapmak. Her türlü şekilde rakibinize (kaçıyor olsa bile) ateş edebilecek bir pozisyonda kalmaya çalışın. Zira ani bir kontratak işinizi bitirebilir.



Düşmanla kafa kafaya geldiğinizde top menziline girebilmek için elinizi çabuk tutun.

FÜZE ALARMI

Yaklaşan bir füze alarmı aldığınızda, füzeye nişan almak için I tuşuna basın. Eğer 1 kilometreden uzak bir mesafedeyse muhtemelen dönüp onu vuracak kadar zamanınız olacaktır (çocuk oyuncağı hıh!). Aksi takdirde, kolu geri çekmeden önce (ve gücü üçte birine indirmeden) füzenin yaklaşık 0.2 km kadar yaklaşmasını bekleyin. Füze geçip gittikten sonra geminizi füzenin arkasında kalacak şekilde döndürün. Onu vuramasanız bile önünüze alarak güvenli bir şekilde takip edebilirsiniz. Zaten en sonunda kendi kendine patlayacaktır.



Yaklaşan bir füzeyi saptadığınızda (hedef almak için I tuşuna basın) arkasına geçip patlayana kadar takip etmeye çalışın.



İt dalaşı yapıyorsanız kolu devamlı sağa sola çekin ki kolay lokma olmayın.

İT DALAŞI

Genellikle aynı seviyede manevra kabiliyetine sahip olan gemiler hızlarını üçte birine indirip birbirlerini kovalayarak kaderlerini tayin ederler. Her pilot uygun bir atış açısı yakalamaya çalışır. Böyle sıkı durumlarda kolay hedef olmamak için kolu sağa sola çekmekten başka arada bir geri çekerek takla atabilirsiniz. Eğer bir çıkmaza giriyor gibiyseniz taklayı tamamlamasanız da olur. Bazen hızı kökleyip direkt bir yöne doğru deli gibi gidebilirsiniz de. Şansınız varsa, rakibiniz durumu fark edene kadar gittiğiniz yerden ona bir sürpriz yapabilirsiniz.

ÖNCELİKLİ HEDEFLER

Nişan alırken bütün tuşları bilmeniz her zaman yeterli olmayabilir. Doğru hedefe baskı yapmalısınız. Her zaman bir sonraki hedefinizi ararken önceliklerinizi hesaba katmalısınız; burada görevin amacı ve sizin bu amaca ulaşmaktaki rolünüz ne? Genellikle görev öncesi toplantılarda hangi noktalarda işbaşı yapacağınız belirtilir. Böylece hedefler hakkındaki önceliklerinizi de belirleyebilirsiniz.

Eğer belli bir gemiye eskortluk yapmakla görevlendirildiyseniz, gerekli bilgileri bilgisayarın hedef hafızasına girin (F5, F6 ve F7 tuşlarını kullanarak). Sizin peşinizde biri var mı diye bakmadan önce (E tuşuna basarak) görevinizi hedef alanlar var mı diye kontrol edin (göreviniz hedef alındığında A tuşuna basarak). Her ikinizin de peşinde kimse yoksa en yakınınızdaki hedefe saldırmayı düşünebilirsiniz. Tabii korumakla yükümlü olduğunuz gemilerden fazla ulaşmamak kaydıyla. Düşman füzelerine karşı da gözünüz açık olsun.

Eğer bombardıman yapmakla görevlendirildiyseniz, bir numaralı önceliğiniz yok etmeye çalıştığınız hedeflere bütün füzelerinizi yollamak olsun. Bu tip önemli görevlerde, saldırı gemisini koruyan savaşçılar vardır. Sıkıştığınız anda yardımınıza gelirler. Bazen dönüp savaşmak zorunda kalabilirsiniz; ama kaçmayı becerirseniz savaşçılar arkanızdan gelenleri hallederler. Bütün yükünüzü boşalttıktan sonra düşman savaşçılarıyla ilgilenmeye başlayabilirsiniz. Tabii yolladığınız füzelerin işi bitireceğinden emin olduktan sonra.

Takım lideri olmak inisiyatif gerektirir. Bazen bombardıman gemisini vurmanız gerekirken bazen de rakip takım liderlerini temizlemeniz öncelik taşır. Takım lideri olarak uçuyorsanız hatırlamanız gereken en önemli şey, olayların sizin tarafınızdaki gelişimine bağlı olarak hedefler hakkında tercih yapmak. Rakip takım liderleri işleri karıştırıyor mu? İndirin onları! Şu Gun Platform'lar bombardıman geminizin hedefine yaklaşmasını engelliyor mu? Yok edin onları! Ana gemiye doğru ilerleyen bir dizi torpido mu var? durdurun onları! Lider olmak kesinlikle hızlı kararlar vermenizi gerektiriyor.

ŞAŞIRTMACA

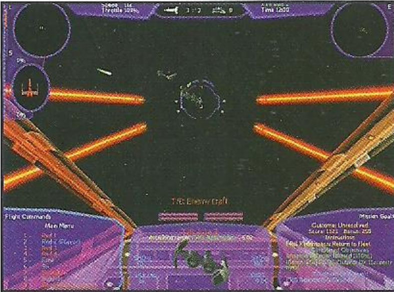
Büyük hedefleri yok ederken hatırlamanız gereken en sağlam taktik onları şaşırtmak olsun. Nasıl mı? Füzeleri hedefe kilitlenmeden ateşlemek gibi. Kulelerdeki toplar hedefleri saptamak için özellikle elektronik sistemler kullanırlar ve eğer bir füze aktif olarak hedefe kilitlenmemişse onların ekranlarında ortaya çıkmaz. Böyle şaşırtılmış füzelerin mantığa aykırı olsa da hedefi vurma şansları daha bir yüksektir. Hedefin ani dönüşler yapması veya birdenbire hareket etmesi bu taktiği güçleştirebilir. Bu nedenlesiz ateş edene kadar hedefin doğru durmasına dikkat etmeyi unutmayın.

ENERJİ SİSTEMİNİ KULLANMAK

Enerji Yönetim Sistemi'ni kullanmayı öğrenmek sanırım bir pilot olabilmek için



Bırakın arkadaşlarınız savaşçılarla ilgilensin; sizin bir bombardıman görevindeki işiniz, rahatsız edilmeden füzeleri adresine teslim etmek.


Takım liderliği yaparken adımlarınızı sağlam atmalısınız. Durumu hemen kavrayıp önceliklilere karar vermelisiniz.

aşmanız gereken en zor engellerden bir tanesi; ama aynı zamanda en cömert olanlardan biri de diyebiliriz. Enerji Yönetim Sistemi'nin elemanları silah (F9), kalkan (F10) ve bazen lazer (F8) şarj oranlarından oluşmakta. Bu şarj oranları elemanların şarj olurken ne kadar enerjiye ihtiyaçları olacaklarını belirler tabii geriye motorlara ne kadar enerji kalacağını da. Elemanları şarj etmek için ne kadar az enerji ayırırsanız o kadar hızlı gidersiniz. Tabii iş savaşmaya gelince elemanlarınız yeterli şarja sahip değilse ne kadar hızlı gittiğinizin hiçbir önemi yok. Önemli olan o anki duruma göre motorlarla elemanlar arasındaki doğru dengeyi kurabilmek.

AYARLARIN KOMBİNASYONU

Top ve kalkan şarj oranlarını 25 şekilde ayarlayabilirsiniz ama hepsi o kadar da önemli değil. İşte size sık kullanılan önemli bazı enerji ayarları:

• *Silahlar maksimumda, kalkanlar kapalı:* Motorlar yüzde 50 güçte çalıştığından ve enerjinin sisteme giriş hızı terk ediş hızından daha fazla olduğundan bu ayar it dalaşı için idealdir. Yakıt akışı üçte bir oranında olsa bile optimum hıza ulaşırsınız. Zorlu bir durum karşısında kalkanlarınız kapalı olsa bile top gücünüz yine de paçayı kurtarmanıza yetecektir.

• *Silahlar artırılmış, kalkanlar kapalı:* Bu ayar yüzünden manevra kabiliyetinizden çok az da olsa ödün vereceksiniz; ama sağladığı ekstra hız hepsine değer. Birden çok rakiple it dalaşı yapmak, ana gemilere saldırmak ve it dalaşı menziline yaklaşmak için birebir.

• *Silahlar artırılmış veya maksimumda, kalkanlar idare eder veya artırılmış:* Bu ayar daha çok bomber, gunboat ve transport gibi yavaş gemilere saldırmak için kullanışlı.

• *Silahlar kapalı, kalkanlar idare eder:* Evet doğru okudunuz, silahlar kapalı. Bu ayar devriye gezmek, birini kovalamak veya bir şeyi vurmadan hemencecik kaçmak için ideal gözüküyor. Silahları kafanıza takmayın. Sadece yeniden devreye sokmayı unutmayın!

• *Silahlar kapalı, kalkanlar kapalı:* Bu ayar var olan bütün gücü motorlara veriyor. Eğer çok uzun bir süre bu ayarı kullanırsanız bazen hayatınızı kurtarmak için ekstra bir çaba sarf etmeniz gerekebilir. Özellikle kafa kafaya gelme durumlarında top menzilinizi artırmak için kısa bir süre bu ayarı kullanmanız yararınıza olabilir.

• *Silahlar maksimumda, kalkanlar maksimumda:* Bazı durumlarda hızınız ve manevra kabiliyetiniz o kadar da önemli olmayabiliyor. Yine de hemen hemen hiçbir durumda bu konfigürasyonu denemeyin derim; çünkü kalkanın enerjisindeki artış yüzünden manevra kabiliyetiniz oldukça zayıflayacak. Her şeye rağmen bu ayarın birkaç yararı da yok değil. Eğer toplarınızla büyük bir şeyi yok etmek ve onları iki kat şarjda tutmak istiyorsanız, bu ayar ekstra lazer enerjisini elde etmek için gerçekten iyi bir yol. Ayrıca çarpışmanın yavaşladığı zamanlarda kalkanlarınızı şarj etmenin de en hızlı yolu. Aslında en önemlisi de bir tehditle karşı karşıya kaldığınızda çabucak karar verip doğru tercihler yapmak.



Füzeleri hedefe kilitlemeden ateşlemek bazen çok iyi bir strateji olabilir. Füzelerin düşman ekranlarında ortaya çıkmaması gayet güzel bir olay.



Enerji ayarlarınızı düzgün yapmayı öğrenmek kesinlikle çok önemli.

Görev Özetleri

Karşılaşacağınız görevlerden bazıları gerçekten sizi zorlayabilir. İşte size en zorlu görevlerde yardımcı olacak satırlar:

SAVAŞ 0 GÖREV 6
DEEP SPACE STRIKE EVALUATION

Bu görevin üstesinden gelmek o kadar da zor değil. Zaten diğer görevlerde olduğu gibi kazandığınız başarı dereceleniyor. Sadece testi geçmeniz çok az bir çaba gerektiriyor. Hatta silahlarınızı tekrar yüklemeniz bile gerekmiyor. İlk hedef bölgesindeki dokuz veya on konteynırın işini bitirin yeter. Zaten geriye kalanlar platformun patlamasıyla yok olacaklardır. İkinci hedef bölgesinde, sizi vurmak için bekleyen toplara bulaşmanıza gerek yok. Carrack Cruiser'ına temiz bir atış yapabilecek açıyı yakalayana kadar menzillerine girmeden etraflarında uçmanız yeterli. Daha sonra altı proton torpidosuyla Carrack'ın işini bitirin. Son hedef bölgesinde ise torpidolarınızla her konteynır treninden sadece bir konteynırı yok edin. Bu konteynırları yok etmeniz trenleri saf dışı bırakacak ve sizin toplarla işi bitirmenizi oldukça kolaylaştıracak. Assault Shuttle'lara dikkat edin; cüsselerine göre çok hızlı hareket ediyorlar.

İkinci hedef bölgesindeki Imperial Star Destroyer hariç bu görevde hemen hemen karşılaştığınız bütün düşman hedeflerini yok edebilirsiniz. Üzerinize yolladığı savaşçıları temizleseniz bile (bir Y-Wing ile uçuyorken biraz zor; ama iyon toplarını akıllıca kullanırsanız belki bir şansınız olabilir) siz ISD'yi yok edene kadar üçüncü hedef bölgesindeki konvoy kaçacaktır. Aslında bu daha çok bir zamanlama meselesi.

O bölgenin tamamını temizleyebil-


SAVAŞ 0 GÖREV 8: Toplara aldırış etmeden Cruiser'a temiz bir atış yapmaya bakın. Altı proton torpidosu bu iş için yeterli!


SAVAŞ 0 GÖREV 8: Görevi başarıyla bitirmek istiyorsanız her trenden en az bir konteynırı uçurmaya bakın.

mek için Carrack Cruiser Sondrab'ı en sona bırakın. Tüm konvoyun işini bitirmeniz birazcık zor. Lancer Frigates'in motorlarını kesinlikle yok edin yoksa kaçacaktır. Her trenden en az bir konteynırı yok ettiğinize emin olun. Assault Shuttle'larını haklamak için en iyi yöntem onları peşinize takıp Olin'in toplarının menziline sokmak. Sizi vurmaya çalışırlarken Olin onların işini bitirir. Özellikle kalkanları zayıflayınca tam gücünüzle saldırın.

HEDEF BÖLGESİ 1

- Derilyn platformu patlamadan önce olabildiğince çok konteynırı yok edin.
- Hedef Bölgesi 2'ye geçin veya
- Skipray Blastboat'ları yok edin veya
- Yüklenmek için Alliance Cruiser Defiance'a geçin

HEDEF BÖLGESİ 2

- Sondrab'e temiz bir atış yapana kadar savunma çemberinin etrafında gezinin.
- Altı torpidoyla Sondrab'i yok edin.
- Hedef Bölgesi 3'ye geçin veya
- Gunboat'larla savaşmak için bekleyin veya
- Yüklenmek için Alliance Cruiser Defiance'a geçin.

HEDEF BÖLGESİ 3

- Her konteynır trenindeki bir konteynıra bir torpido yollayın.
- Top menziline girip görev tamamlanana kadar konteynırları yok edin.
- Alliance Cruiser Defiance'a geçin.

SAVAŞ 2 GÖREV 5
DEFEND CRS LIBERTY

Bu görevi başarabilmeniz için TIE Experimental Mk 4'lerin Liberty için yaptıkları intihar uçuşlarını durdurmak. Haritada onları bulun ve arkadaşlarınıza da haber vererek işlerini bitirin. Zaman zaman size salsıran Experimental'larla it dalaşı yapmak zorunda kalabilirsiniz ama Mk 4'leri yok etmenin esas hedefiniz olduğunu aklınızdan çıkarmayın.

- Bir an önce haritaya bir göz atın ve TIE X/e4'lerin yerini saptayın.
- Bir sonrakiler gelene kadar onlarla ilgilenin.
- Tekrar TIE X/e4'lerin yerini saptayın ve arkadaşlarınıza haber verin. Özellikle size saldıran gemilere dikkat edin.
- Bir sonrakiler gelene kadar savaşçıların işini bitirin. Kamikaze TIE'ları tekrar bulun.
- Bütün savaşçıları yok edin. Yaralandıysanız ETR'den uzak durun. Çok kötü değilseniz ortamda gözlemci olarak kalmaya devam edin.
- Hangara girin veya bütün gemiler yok edilince kirişi kırın.

SAVAŞ 3 GÖREV 5
PLANT LISTENING DEVICE

Bu şimdiye kadar karşılaştığınız en zor görev olacak. Hatalarınız affedilmeyecek ve eğer başarısız olursanız neden diye sormayın. Sadece varsa filmleri izleyin.

Uyduları araştırmadan önce bütün mayınları yok edin. Aeron'u yok etmek için veya görev için kritik olan uyduyu ortadan kaldırmak için bir atış yeterli. Görev için kritik olan uydu her zaman UNKNOWN 24-1 veya Commsat-6 olacak.

Zero-G Stormtrooper'ları vurmak sizi bayağı bir uğraştıracak; ama eğer 0.2 km kadar yaklaştıysanız otomatik toplarınız muhtemelen hiçbirini kaçırmayacaktır. Aeron'a veya uyduya saldıracaklarından Zero-G Stormtrooper TK-#'lara öncelik tanıyın. STRKC gelince Aeron'a doğru hareket etmeye başlayın. STRKC, iniş operasyonunu tamamlarken bulunduğunuz pozisyon uygun değilse size yetişmesi için ona bir şans tanımanızla TIE Fighter'ları tepenizde bulabilirsiniz.

- Communications Array'e geçin.
- Gunboat'ları yok edin.
- ETR Minelayer'ı yok etmek için taret topunuzu kullanın.
- Bütün mayınları temizleyin.
- Satellite Commsat'ı tanımlayın.
- Taret topunuzla Assault Shuttle'ı yok edin ve başta TK-# olmak üzere bütün


SAVAŞ 3 GÖREV 5: Hemen bütün mayınları yok edin, yoksa uyduyu tehlikeye atmış olursunuz.


SAVAŞ 2 GÖREV 5: En önemli önceliğiniz TIE X/e4'leri bulup arkadaşlarınızın da yardımıyla yok etmek olmalı.

ortaya çıkan Zero-G Stormtrooper'ları temizleyin.
- Aeron'a yakın kalın ki rahatça inişini tamamlayabilsin.
- CRS Liberty'e geçin.
- Hangara girin veya görevden çıkın.

SAVAŞ 4 GÖREV 5
ABANDONED REBEL BASE AT KOTHLIS

Bu görev biraz can sıkıcı gözükebilir. Hatta belli şeyleri yapmazsanız gerçekten can sıkıcı olabilir. İlk önceliğiniz CRV Razor'ı Assault Transport'larından korumak. Size veya Razor'a saldırmayan hiçbir şeye bulaşmayın. Bir veya iki arkadaşınız yanınızda olursa hiç fena olmaz. En azından siz ATR'lerle uğraşırken onlar da savaşçıların işini bitirirler.

ATR'lerle uğraşmanın en kolay yolu aldığı hasar yüzünden bir tanesinin geri çekilmesini sağlamak; çünkü o Executor hangarına varana dek yerine gemi göndermez. Assault Transport'larına karşı proton torpidolarını kullanırken dikkatli olun. Eğer onları hedefe kilitleyerek yollarsanız ekranlarında gözükeceklerinden yok edileceklerdir. Hasar almadan şaşırtarak atmak da oldukça zor bir iş. Razor'ın kalkanının yüzde 25'in altına inmemesine dikkat edin. Eğer inerse Super Star Destroyer bu fırsatı kaçırmayacaktır.

Razor sapasağlam uzaklaştıktan sonra CRS Liberty'i düşünmeye başlayın. Hem ISD hem de SSD ile uğraşmak zorunda kalabilirsiniz. İkisine de birer proton torpidosu yollayarak dikkatlerini çekin. Eğer çok kötü hasar aldıysanız, biraz bakım için Liberty'nin hangarına girebilirsiniz.

- Razor'a yakın durun. Sadece size saldıran savaşçılarla uğraşın. Ortalıkta gezinmeyin.
- Razor'a 2 km kala ATR'leri karşılayın. Bir tanesinin geri çekilmesini sağlayın ve diğerini yok edin. Eğer ikisi birden yok ederseniz iki tanesiyle daha savaşmak durumunda kalırsınız.
- CRV Razor uzaklaşınca it dalaşına başlayabilirsiniz.
- İmparatorluğun ana gemilerine saldırarak dikkatleri Liberty'nin üzerinden çekin.
- Liberty kaçmayı başarınca Rendezvous Point'e doğru hareket edin.
- Hangara girin veya görevden çıkın.

SAVAŞ 5 GÖREV 2:
ATTACK IMPERIAL CONVOY

Hurrim ihanetini önlemek sizin için oldukça zor bir görev olacak. Sayıca fazlasınız. Bu yüzden Preybird Fighter'larıyla savaşırken zaman çok önemli. Elektronik


SAVAŞ 4 GÖREV 5: ATR'yi yok etmeyin, yoksa yerine yenisi gelir. Devre dışı bırakırsanız en iyisini yapmış olursunuz.

silahlarınızı kullanmaya bakın. Eğer hedefiniz yok olmadan önce bağlantınız koparsa başka bir hedefe geçin. Arkadaşlarınızın Preybird'lere saldırmasını sağlayın. Konvoyu saf dışı bırakmak için yeteri kadar zamanınız var. Konvoy gemilerine saldıran Preybird'lerine odaklanmaya çalışın. Eğer bir tanesini bile kaybederseniz görev biter. Harita size yardımcı olabilir. Eğer bir Preybird bir konvoy gemisine doğru ilerliyorsa muhtemelen ona saldırıyordur. Kendi başına takılan Xiytiar Transport'unu yok etmelisiniz ama öncelikle Hurrim'in işini bitirin.

Platformdan havalanan TIE Interceptor'lar ve Skipray Blastboat'un arkasından bir veya iki savaşçı göndermek akıllıca olabilir. Böylece siz Xiytiar'la uğraşırken Mobquet Transport'larınızı koruyan savaşçılar olur. Yine de Xiytiar'ın işini bitirdikten sonra TIE'ları durdurmak için hemen konvoya yetişmeniz gerekecek. Kalkanları olmadığından TIE Interceptor'lar iyon toplarına karşı oldukça dayanıksızlar. Bu durumu değerlendirin derim.

- Imperial Convoy'a geçin.
- Taraf değiştirir değiştirmez Hurrim'e saldırın. Freighter'lara saldıran Preybird'lere odaklanın.
- Geriye kalan Freighter'ları devre dışı bırakırken TIE'ların arkasından arkadaşlarınızı yollayın.
- Mobquet Transport'larınızda gözü olan bütün imparatorluk savaşçılarının gözlerini çıkarın.
- MOB'larınız uzaklaşınca CRS Liberty'e geçin.
- Hangara girin veya görevden çıkın.

SAVAŞ 6 GÖREV 6: ESCORT REBEL FLEET

Bu kesinlikle şu ana kadar çağrıldığınız görevlerden en zor olanı. Dayanıklı olmanız ve it dalaşında ustalaşmanız gerekiyor. Ayrıca bu görevde hiçbir şeyi şansa bırakmamalısınız.

Basit bir numarayla görevin ilk kısmını biraz daha kolay atlatabilirsiniz. Gelen son TIE Bomber'ı yok etmeyin; sadece geri çekilmesini sağlayın. Arkadaşlarınız da onu takip etmesin. Böylece TIE Fighter ve Interceptor'lar üzerinde odaklanabileceksiniz. Tabii arkadaşlarınız da biraz daha uzun yaşayacak. Gelen ilk dalga Bomber'ların önceliğinin dışında üzerinizdeki yük de azalmış olacak. En iyisi de Gunboat'larla hiç karşılaşmayacak olmanız.

İş Independence'ı savunmaya gelince görevin başlangıcını kolay bir hale getirdiğiniz için kendinize binlerce kez teşekkür edeceksiniz. Görevin bu kısmı muhteşem bir it dalaşı performansı göstermenizi gerektiriyor, özellikle Bomber'ların işine burnunuzu soktuğunuzda. İşinizi kolaylaştıracak birkaç strateji var; ama onların da garantisi yok. Bu bölgede sizi yardımı olabilecek şeylerden bir tanesi, gemileri 12'lik seriler halinde gezdiğini ve onların da kendi içinde dörderli gruplara ayrıldığını bilmek. Bunu bilmenin önemli olması her serinin yüzde 33'ünü yok ettiğinizde bir sonraki seriden dörtlü bir grubun destek vermek için ayrılmasından kaynaklanıyor. Yani her zaman için dokuzdan 12'ye değişen farklı tip gemilerle (saldırı gemisi ve takım lideri) karşılaşacaksınız.

İlk Bomber dalgasını umursamazsanız muhtemelen daha iyi yapmış olacaksınız. Füzelerini durdurmanız için sizden çok uzakta bulunuyorlar. Zaten ne kadar çabuk işlerini bitirirseniz o kadar çabuk yerlerine yenileri gelecektir. Yani en iyisi bırakın ilk grup geçip gitsin. Özellikle canınıza okuyacak TIE Fighter'ların gelmelerini bir süre de olsa engellemeleri gerçekten iyi bir olay. Star Destroyer'dan kalkan başka TIE Bomber'ların haberini alır almaz takım liderleriyle uğraşmayı bırakıp onlarla ilgilenin. Her gruptan birkaç Bomber'ı canlı bırakın ki geri çekilirken hasar oranları yüzde 25'in altına düşmesin. Bu sayede zaman kazanıp bir sonraki grubun gelmesini geciktirebilirsiniz. Yeni kalkan TIE Bomber'larını kontrol etmek için bir gözünüz Message Log'da olsun ve hepsine yukarıdaki işlemleri uygulayın. Eğer varınızı yoğununuzu ortaya koyup çok dikkatli olursanız bu işin de üstesinden kalkabilirsiniz.

Bu arada görevinizi tamamladıktan sonra paçayı kurtarmak için acilen ışık hızına çıkmayı unutmayın yoksa Independence'ın derinliklerine gömülürsünüz. Ayrıca motorlar ısınana kadar kalkanlarınızda birazcık enerji bulunursa hiç fena olmaz.

- Defiance'a geçin.
- TIE Bomber'lara dikkat ederken TIE Fighter'ların ve TIE Interceptor'ların bir kısmını temizleyin.
- TIE Bomber'lara gözden kaçırmadan biri hariç hepsini yok edin.
- Son TIE Bomber'ın enerjisini yüzde 25'in altına indirerek geri çekilmeye zorlayın. Arkadaşlarınız da ona bulaşmamasını sağlayın.
- Geriye kalan takım liderlerini yok edin.
- Defiance'ın ışık hızına çıkmasını bekleyin ve sonra Sullust'a geçin.
- Independence'a geçin (elinizi çabuk tutun; çünkü siz bu bölgeye vardığınız anda saldırı başlıyor).
- İlk TIE Bomber dalgasını umursamayın.
- Bir sonraki Bomber grubu kalkana kadar TIE Fighter'larla ilgilenin.
- TIE Bomber'lara saldırın. Arkadaşlarınız sizi kollasın.
- Independence başarana kadar Bomber ve takım liderleri arasında gidip gelin.
- Sullust'a geçin.
- Independence'a çakılmayın. Uyarıları dikkate alın.
- Hangara girin veya görevden çıkın.

PCG


SAVAŞ 6 GÖREV 6: Independence'ı yok olmaktan kurtarmanız için şu ana kadar edindiğiniz bütün tecrübeyi ortaya koymalısınız.



SAVAŞ 6 GÖREV 6: Başka bir grubun gelmesini önlemek için arkadaşlarınıza savaştan çekilmelerini söyleyin ve son kalan TIE Bomber'ı yok etmeyin.

Worms Armageddon

İşte size Team 17'den bir numara olmanızı sağlayacak tavsiyeler

Eğer *PC Gamer* ekibi tarafından alay konusu haline getirilmek istemiyorsanız, Worms tekniklerinizi biraz geliştirmeniz lazım. Multi-player editörümüz, sevgili Mustafa, *Worms Armageddon*'ın ofisimize girmesiyle hemen havalara büründü. Sözde *Worms 2*'de hiç yenilmemiş. Ama ne demişler el elden üstündür. Adventure editörümüz Güven'in kendisini hezimete uğratmasından sonra bir hafta ofise uğrayamadı. Meğerse bu zaman zarfında oyunun yaratıcılarından tavsiyeler koparmakla meşgulmüş. Bana yenilen pehlivan güreşe doymaz gibi geliyor ama neyse.

Hinlikler

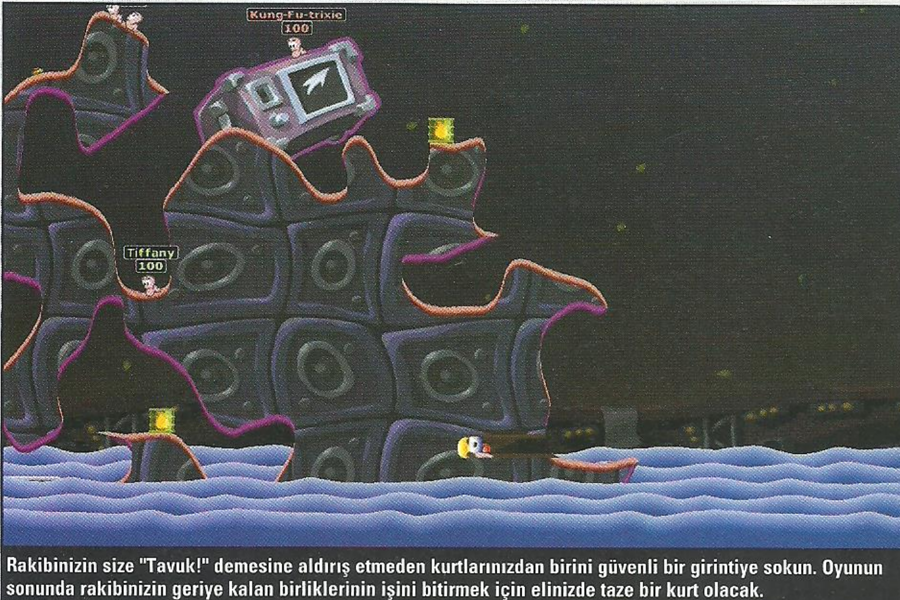
Teke tek mücadelede başarının sırrı kullandığınız taktiklerde saklıdır. Saldırgan bir tavır takınmak veya savunmada kalmak tamamıyla size kalmış. Öncelikle saklanmak için gözlerden ırak bir yer bulun. Sonra bir kurdunuzu alıp bu yere sotelenmesi için içeri doğru tünel kazdırın. Daha sonra diğer bütün kurtlarınızla meydana çıkıp aslanlar gibi savaşın. Zaferin anahtarı, yaptığınız her atışta birden fazla düşman kurduna zarar vermek. Yakıt varilleri gibi objeler de birden fazla elemanı kızartmak için birebir. Birden fazla kurdu temizleme şansını elinize geçirdiğiniz her anı değerlendirin (mesela iyi yapılmış bir hava saldırısıyla birçok düşmanı denize dökebilirsiniz).

Saklanmış kurdunuzla ise vur-kaç dediğimiz taktiği uygulayacaksınız. Dikkatlice kurdunuzu açıklığa çıkarıp (çok uzağa çıkarmayın yoksa açık hedef olursunuz) tekrar sığınağınıza dönmeden önce düşmana küçük bir el bombası yollayın. En sonunda rakibinizin işini bitireceksiniz. Hatta silahlarınızı dikkatlice kullanırsanız bir iki hava+napalm saldırısı yeterli olacaktır. Sabırlı ve dikkatli davranırsanız, 'the last worm standing' olabilirsiniz.

Hava saldırılarınızı, gerçekten işe yarayacakları fırsatlar çıkana kadar kullanmayın ve bütün saldırı haklarınızı tüketene kadar ortaya çıkıp kendinizi boş yere tehlikeye atmayın. Son hakkınıza bir ninja rope ve bir jetpack bırakmaya çalışın. Eğer geriye sadece bir tane, kötü yaralanmış kurt kalmışsa saklandığınız yerden çıkmanız riskli olmayacaktır. Zaten bu zavallıyı uzaktan vurmakla uğraşırsanız bayağı zaman kaybedersiniz. Ninja rope ve jetpack aranızdaki mesafeyi çabucak kapatabilir.



Bu olay inanılmaz! Eğer birden çok kurdu tek bir hava saldırısıyla gebertme şansınız varsa hiç tereddüt etmeyin.



Rakibinizin size "Tavuk!" demesine aldırış etmeden kurtlarınızdan birini güvenli bir girintiye sokun. Oyunun sonunda rakibinizin geriye kalan birliklerinin işini bitirmek için elinizde taze bir kurt olacak.

Cinlikler

Low Gravity: Bu, en çok kurtları uzak mesafelere fırlatmak için (genellikle suya) baseball bat'le beraber kullanılınca işe yarıyor. Ayrıca daha fazla mesafe kat edebilir, zıplayarak sıkışık durumlardan çabucak kurtulabilir ve uzun mesafelerden atladıktan sonra düşerken zarar görmezsiniz.



Low Gravity'le baseball bat'i beraber kullanın ve neler yapabileceklerine tanık olun.

Invisibility (sadece network oyunlarında): Invisibility'le (görünmezlik) teleport olayını beraber kullanırsanız rakibinizin kurtçuklarına harika ölümcül sürprizler yapabilirsiniz (dar bir yere mevzilenip bir cluster bomb yollamak gibi!). Ayrıca durumunuz pek parlak değilse ve düşmanla karşılaşmak istemiyorsanız bu, geri çekilmek adına iyi bir taktik olabilir. Aslında konvansiyonel silahlar kullanıyorsanız görünmez olmanızın size herhangi bir getirisi olmaz; çünkü ateş etmeye başladığınız anda yeriniz belli olacaktır.

Laser Sight: Laser Sight ateşli silahlarınızı daha etkili kılar. Shotgun, Uzi veya longbow ile beraber kullanırsanız uzak mesafelerdeki hedeflere daha rahat nişan alabilirsiniz. Böylece o hedefleri vurma şansınız da artmış olur. Sıra süresi çok aza ayarlanmış oyunlarda (mesela 15 saniye), hedefleri hızlı bir şekilde vurabilmek çok önemlidir. Bu tip durumlarda her fırsatta Laser Sight'ı kullanmaya çalışın.



Bu uzun menzilli atışlar birazcık zor olabilir. Bu tip atışlar için en iyisi Laser Sight'ı kullanmak.

Fast Walk: Hem saldırırken hem de savunurken kullanabileceğiniz bir özellik. Sıra süresinin 15 veya 20 saniyeye ayarlandığı oyunlarda kullanmak için birebir. Bu tip ağır zaman sınırlarının olduğu oyunlarda bir silahı kullanıp tekrar güvenli bir yere geri çekilmeniz oldukça zor. İşte Fast Walk böyle durumlar için düşünülmüş. Ayrıca bu özelliği kullanarak normalde zaman yüzünden ulaşamayacağınız sandıklara kavuşabilirsiniz.



Eğer temiz bir atış yapmak için hedefiniz sizden çok uzaktaysa, jetpack'inize asılın ve ona küçük bir sürpriz yapın.

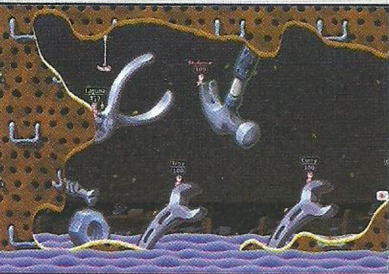
Jetpack: Güçlü silahlarınızı uzak mesafelere taşımak istiyorsanız Jetpack'i etkili bir biçimde kullanmalısınız. Aslında jetpack'i kullanmada ustalaşanlar geniş haritalarda çok büyük bir avantaj elde etmiş olurlar. Eğer yakıtınızın azaldığını görürseniz havada bir yerlerde takılmaya çalışın. Böylece hem yakıtınızı koruyarak ilerlemiş olursunuz hem de yakıtınız tükendiği zaman ölümcül düşüşler yapmaktan kurtulursunuz.

Silah Rehberi

SAATLİ BOMBALAR

1-Saniyelik: Eğer sizinle aynı veya yakın dikey seviyede bulunan ve sizden sadece biraz uzakta olan bir kurdu vurmak istiyorsanız bu ayarı kullanın derim. Yüksek güçle kullanmayın, hedeften şaşabilirsiniz. İpte asılı durumdayken bir saniyelik bir bombayı düşmanın tepesine bırakıp kendinizi yukarıya çekin ve bomba patladıktan sonra rakibinizin yanına düşün. Böyle yaparsanız bir taşla iki kuş vurmuş olursunuz. Birincisi düşmanınızı sinirlendirip psikolojik anlamda mağlup edersiniz (keskin sirke küpüne zarar!). İkincisi ise rakibiniz daha fazla yıpranmak istemeyeceği için güçlü bir silah kullanmayacaktır (tabii eğer kafayı yemediyse). Ayrıca direkt üstünüzdeki kurtları vurmak için de bu ayarı kullanabilirsiniz. Yalnız gücü iyi ayarlayın yoksa sizin de canınız yanabilir.

2-Saniyelik: İki saniyelik olanlar genellikle bir kemerin üzerindeki kurtları vurmak için kullanışlı. Özellikle isabetli sallanmış olanlar düşmanın beyninde patlayacaktır. Üç saniye birçok el bombası için çok uzun bir zaman ve doğru kullanılmış iki saniyelikler bilgisayarınki tadında sonuçlar verir (hani şu bir ekran öteden atılıp da direkt kafanızda patlayanlar gibi).



Hedefiniz size yakınsa ve bir kaçış rotanız varsa 1-Saniyelik bombalardan kullanın.

3-Saniyelik: Bu çok kullanılan bir ayar. Genelde insanlar ayarları değiştirmeye üşeniyor, ondan herhalde. Aslında uzun menzilli atışlar için kullanışlı olabilir veya içinde sevgili bir arkadaşınızın bulunduğu bir deliğe sürprizinizi ulaştırmak için. Diğer zaman ayarlarının çoğunlukla üç saniyelikten daha çok işe yarayacağını göreceksiniz.

4-Saniyelik: Dört saniyelik ayarı atışlarınızı çok yüksek bir yere yapıyorsanız kullanın. Eğer bombaları yollarken yaklaşık tam güç kullanıyorsanız, muhtemelen bu ayar sizin için en iyisi.

5-Saniyelik: Eğer atış açınız müsait değilse ve tam güçle nişan almanız gerekiyorsa bu ayarı denemek isteyebilirsiniz. İlerlerken düşmanın kafasına bir bomba bırakırsanız, sanırım yanından yeterince uzaklaşmak için gerekli olan zamanı size bu ayar tanıyacaktır. Bu ayarı Max-Bounce'la beraber kullanabilirsiniz. Özellikle tünellere bomba bırakıyor veya daha uzaklara sürprizlerinizi ulaştırmak istiyorsanız bu ayarı deneyebilirsiniz. Sonucu görmeniz diğerlerine göre biraz daha zaman alır. El bombaları diğer banana bomb, holy hand grenade ve homing cluster bomb gibi çok daha güçlü silahları verimli kullanmak için iyi birer antrenman olabilirler. Zamanı beş saniyeye kurunca paketinizin havada patlamayıp yerine ulaşacağından emin olabilirsiniz.

İP KULLANIRKEN

Gerçek bir Worms ustası ipin üzerinde yaşar. Tarzancılık oynayarak uzun mesafeler kat edebilir, birçok silahı havadayken kullanabilirsiniz. Böylece kullandığınız silahın vereceği zarardan ip sayesinde uzaklaşabilirisiniz.

Eğer önünüzdeki bir engeli aşmak istiyorsanız, bunu yapmanın en kolay yolu engelin diğer tarafındaki daha yüksek bir objeye kancayı takmaktır. Daha yüksek bir yere asılamıyorsanız engelin yakınlarındaki bir yerde şansınızı deneyin. Kendinizi biraz çekip biraz da ters yöne doğru sallanırsanız, ipi bırakabileceğiniz bir açıya ulaşır ve böylece engeli aşarsınız.



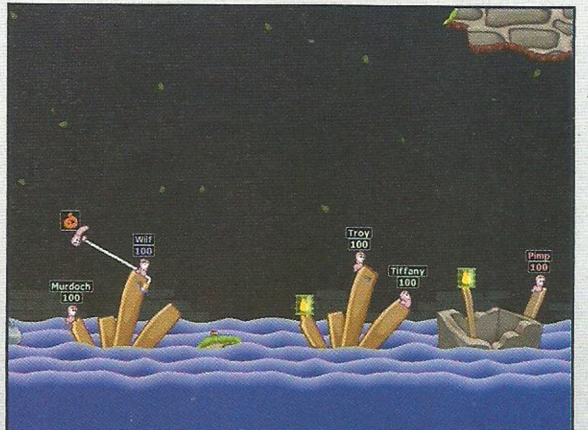
Bombayı bırakıp bir güzel kaçmak istiyorsanız 5-Saniyelik ayarı tercih etmelisiniz.

Etrafta sallanırken ne kendinizi çok içeri doğru çekin ne de başınızı yerden yere vuracak kadar olayı boşlamayın. Eğer ipi biraz gevşek tutarsanız istediğiniz açıda daha fazla hakimiyet kurarsınız. Ayrıca ipteyken genellikle en iyisi küçük sallanışlar için sol ve sağ tuşlar arasında değişiklik yapmamak. Siz bir tanesine asılın, yeter.

Gelişmiş İp Atlama'ya geçmeden önce "tarzan" stili sallanışta ustalaşın derim. Bu ip numaralarının temelidir ve size oldukça faydası dokunabilir. Bu numarayı becermek için ipi yerin müsait olduğu kadar gevşek bırakıp daha sonra da ivme kazanmak için ileri geri sallanın ve zamanı gelince ipten kurtulun. Ateş etmek veya etmemek size kalmış.



İpte sallanırken bir yandan da ateş edebiliyorsanız sizi kimse durduramaz.



İpte ustalaştığınız an önünüze çıkan her engeli aşabilirsiniz. Tabii yine de ipleri elden bırakırken dikkatli olun.



İple çok uzun mesafeleri aşmak istiyorsanız, Tarzan'ın stilini kapmalısınız. İpinizi tavana bağlayın, birazcık momentum elde edin ve sonra bırakın kendinizi!



İpinizi tekrar tavana bağlamayı unutmayın yoksa düştüğünüz için çok ciddi hasarlar alabilirsiniz.

İPTE USTALAŞIRKEN

Bu bölümde okuyacağınız bazı olayları gerçekleştirmeniz için biraz çatlak olmalısınız. Yani eğer kafanızda birkaç tahta noksan değilse bunları anlamak sizin için biraz zor olacak. En başta yaptığınız şeyin imkansız olmadığına inanmalısınız. Stilinize güvenin. Kendinizi ispatlamanın en iyi yollarından biri, ortası birçok platformla dolu olan ve dibinde su bulunan büyük bir mağarayı geçmektir. Birazcık tehlikeli; ama zaten tehlike sizin göbek adınız. Eğer çok hızlı hareket etmiyorsanız, ipi kullanırken paraşüt açmayı deneyin. Eğer platformlardan birine çarparsanız (ki artık o kadar sert bir biçimde değil) sadece poponuzun üstüne yumuşak bir iniş yapmakla kalırsınız. Zaten çok sert çarpmadığınız sürece paraşüt otomatikman açılacaktır.

İpte bazı akrobatik hareketler yapmak istiyorsanız birazcık tehlikeyi göze almalısınız. Aptal durumlara düşmeniz de cabası. İp atlamanızı geliştirmek istiyorsanız öncelikle büyük bir mağaranın tavanına ipinizi ulaştırmalısınız. Sizin seviyenizin üzerindeki bir yere kancayı takıp poponuzun üzerinde zıplamaya başlayın. Aşağı yukarı biraz takılın ve yeterli momentuma ulaşınca kendinizi bırakıp tekrar ipinizi ateşleyin. Eğer yeterince yükseldiyseniz tavanı yakalarsınız. Eğer yükselemediyseniz daha önce yaptığınız gibi ipinizi ateşleyip küçük bir çıkıntı bulun ve tavanı yakalamayı bir kere de bu noktadan sallanarak deneyin. Zamanlamayı kıvırdığınız an kendinizi bırakıp ipinizi tavana doğru ateşleyin. Zaten bütün esaslı numaralarda ustalaşmanız için pratik yapmanız şart. Ayrıca ipi bıraktığınız anda ne halt yiyeceğinizi de önceden çalışmalısınız. İpi bırakınca mümkün olduğu kadar fazla havada kalmaya çabalayın.

İpteyken uygulayabileceğiniz başka bir numara da "tersyüz" tekniği. Bir mağaranın tavanına ipinizi ulaştırınca, hemen bağlantıyı kesin ve tekrar ipinizi ateşleyin. Böyle yapınca ipin ateşlendiği açı tersyüz olacak ve siz de ters yöne uçmak için havalanabileceksiniz.

İp kullanarak düşmanlarınızı uçurumdan aşağı da atabilirsiniz. İpinizi bir yere ateşleyip temizlemek istediğiniz kurdun yanına düşecek şekilde pozisyon alın. Sonra sallanmaya başlayıp düşman kurdun yanına gelirken ipi bırakın. Eğer sert bir çarpışma olursa ikiniz birden uçurumdan aşağı düşeceğinizden dikkatli olun. Tabii uygun bir iniş yapmanız halinde siz uçurumun üstünde kalıyorsunuz, rakibiniz ise bilinmeyene doğru ilerliyor. Bir güvenlik önlemi olarak bu hareketi denemeden önce paraşütü kullanabilirsiniz. Yani diğer kurtla dibi boylasanız bile en azından yumuşak bir iniş yapmış olursunuz. Tabii eğer suyun üzerindeyseniz pek şansınız olmayacaktır. En iyisi bu manevraya oyun içinde kalkışmadan önce biraz pratik yapmak.

İpte ustalaşmak için üzerinde çalışmanız gereken en son şey hız olmalı. İp numaralarınızı, 25 saniyelik oyunlarla başlayıp 20 ve daha sonra 15 saniyelik oyunlarda uygulamaya çalışın. Bu numaraları sorun çıkmadan kıvırıp rekor zamanların altına imza atarsanız emin olun ki rakibinizin morali bayağı bozulacak.



Shotgun'la yakıt varillerini vurursanız büyük hasarlara yol açabilirsiniz.

Silahlarınızı Tanıyın

Worms Armageddon'da sayı ve çeşit olarak birçok silah bulunmakta. Ama çoğu oyuncu temel konvansiyonel silahları kullanmakla yetinir. Durum böyle olunca, işte onlar hakkında bilmeniz gereken her şey:

FÜZELER

Bazooka: Bazuka normal bir güçle isabetli bir şekilde kullanıldığında düşmanın enerjisinden maksimum 50 puan götürür. En büyük avantajı kullanımının çok kolay olması. Daha uzağa gitmesini istiyorsanız gücü artırırsınız. Rüzgarın da bu atışlar üzerinde etkisi olduğundan ustaca bir atış yapmanız için rüzgarı hesaba katmalısınız. Her böyle bir atış yapmaya çabaladığınızda bazukayı havaya kaldırmayı (ideali 75 derece) ve muhtemelen normalden daha fazla güç vermeyi unutmayın. Böylece füzecik daha hızlı ilerleyip rüzgarı yakalayarak kendisine ivme kazandırmasını sağlayacaktır.

Homing Missile: Güdümlü füze şarjlı bir silah olup rüzgardan etkilenmez. Hedef, atış yapılmadan önce bir sol tıkla seçilir. Güdümlü füzenin vereceği maksimum zarar 45 puanı geçmez. Eğer uzun menzilli bir atış yapacaksanız olabildiğince fazla güç vermeyi ve füzeyi direkt havaya dikmeyi aklınızdan çıkarmayın. Gerisini kendisi halledecektir. Bazen birazcık açı vermeniz de faydalı olabilir. Özellikle ortam sizi kısıtlıyorsa böyle bir açı vermek bayağı işinize yarayabilir. Füzeyi yeteri kadar yükseğe fırlattıktan sonra hedefi vurmanızda pek sorun yaşayacağınızı sanmıyorum.



Bu işte profesyonel olmak için biraz kaçık olmanız gerekiyor. Bu işi kıvırmak istiyorsanız öncelikle kendinize güvenmelisiniz.

Mortar: Bu silahın fırlattığı füze belli bir süre sonra küçük bombalara ayrışıyor. Zaten füze ilk ateşlendiğinde o kadar güçlü olmadığından düşmana vereceği hasar da çok az olacaktır. Esas zararı bölündüğü zaman vermeye başlıyor. Mesela bir grup düşman kurdun üzerindeki bir noktaya bir mortar ateşlemek iyi bir taktik olabilir; çünkü küçük bombalar füzenin o noktaya çarpmasıyla serbest kalacaktır. Tabii serbest kalınca da aşağıda bulunan zavallıları pas geçmeyecektir. Bir düşman kurduna vereceğiniz maksimum zarar o kurda kaç tane bombanın isabet etmesiyle ölçülür; ama toplam olarak bu bombacıklar 100 puanın üzerinde enerji götürebilirler.

Rüzgarın mortar'la uzaktan yakından ilgisi yok. Bu yüzden eğer bir atış yapıp pozisyonunuzu koruyorsanız, o atışı tekrar başarılı bir şekilde aynı yere yapabilirsiniz (bunu hatırlarsanız iyi olur). Atışın açısını ayarlayarak hem uzun hem de kısa menzilde denemeler yapabilirsiniz. Unutmayın açı dikleşince füze daha az mesafe kateder.



Longbow'unuzla küçük bir köprü kurun ki haritanın diğer kısımlarını da görmek nasip olsun.

ATEŞLİ SİLAHLAR

Shotgun: Shotgun'la iki atış yapabilme hakkınız var. İlk atışı yaptıktan sonra ikinci atışınızı başka bir noktadan yapmak için kurdunuzu etrafta dolaştırabilirsiniz. Yaptığınız her isabetli atışla rakibinizin maksimum 25 enerji puanını götürmeyi başarabilirsiniz.

İki atış yapabilme hakkınız shotgun'ı taktiksel açıdan önemli bir silah yapıyor. Ayrıca silahın doğası gereği kendinize zarar vermeden veya geriye kalan zamanınızı düşünmeden başarılı yakın temaslarda bulunabilirsiniz. Shotgun'la düşmanlarınızı mayınların ve yakıt varillerinin üstüne yollayabilirsiniz (ayrıca varilleri de patlatabilirsiniz) hatta tamamıyla yeryüzünden silebilirsiniz. İki atışla arazide bir delik açıp vurduğunuz bir kurdu bu deliğin içine, oradan da suyun dibine gönderebilirsiniz. Ayrıca isabetli atışlarla köprüleri vurup düşmanlarınızın düşmesini sağlayabilirsiniz. İlk atışı yaptıktan sonra kurdunuz silahı tekrar yüklemesi biraz zaman alıyor. Yani space bar'a basmış olsanız bile hedefe hala nişan alabilirsiniz. Zaman bakımından üstünüzde baskı olan durumlarda bu küçük gecikmeyi çok verimli bir şekilde kullanabilirsiniz. Özellikle zamanınız bitmeden bir atış yapmanız gerekiyorsa. Shotgun, yetenekli ellerde ölümcül bir silah olabilir.

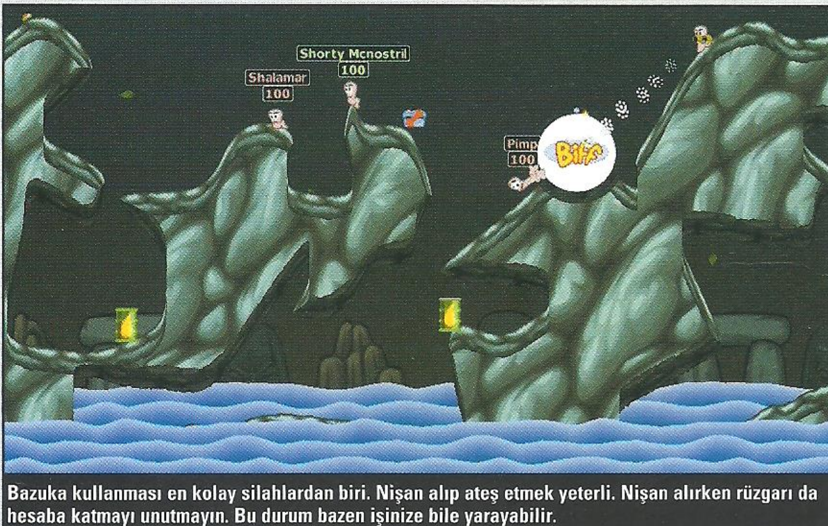
Handgun: Handgun oyundaki en zayıf silahlardan biri. Atışı yapabilmeniz için sadece bir hakkınız var. Bu silah altı kurşun atabiliyor. Kurşunların arasındaki zaman farkını kullanarak pozisyonunuzu değiştirebilir veya başka bir hedefe nişan alabilirsiniz. Her kurşun beş enerji puanı götürdüğünden bu silahla bir kerede maksimum 30 puan zarar verebilirsiniz. Bu altıpatları kullanarak mayınları yolunuzdan temizleyebilirsiniz. Network oyunlarında ise ilkelce bu silahı kullanarak rakibinizi uyuz edebilir veya enerjisi çok az kalmış bir düşman kurdunun işini bitirebilirsiniz.

Uzi: Halk arasında 'taramalı' dediğimiz bu silahla düşmanlarınızı kevgire çevirebilirsiniz. Şarj istemez, rüzgardan da etkilenmez. Atışı yapmanız için bir hakkınız var; ama siz kurşun yağmuruna başladıktan sonra nişangahınızı yukarı aşağı hareket ettirebilirsiniz. Sabit bir kurda bütün kurşunlarınızı boşaltarak maksimum 50 puan hasar verebilirsiniz. Yakın temasta bulunduğunuz düşman kurtlarını yanınızdan uzaklaştırmak için de ideal bir silah. Yakınınızdaki kurtları ötelemenin dışında onları yukarı fırlatarak suya düşmelerini de sağlayabilirsiniz. Taramalıyı başka bir kullanma şekli de rakibinizi bir yakıt varilinin yanına ötelemek ve daha sonrada hedef değiştirip varili tarayarak o zavallıyı havaya uçurmak olabilir.

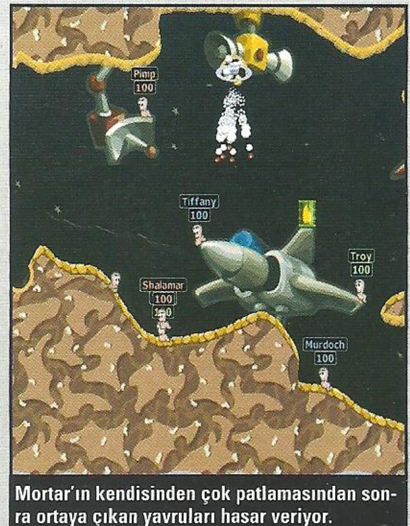
Longbow: Longbow çok zayıf bir silah olmasına rağmen farklı şekillerde kullanılabilir. İki atışınızdan her biriyle maksimum 15 puan hasar verebilirsiniz. Aslında longbow'un yıkıcı bir silahtan çok yapıcı bir silah olduğunu söyleyebiliriz. Arazinin iyice kötüleştiği yerlerde oklarınız küçük köprülere dönüşebilir. Ayrıca düşmanlarınızı ölüme doğru kaydırmak için de çok kullanışlı bir silah. Shotgun'ın bir fişeğinden daha etkili olduğu söyleyebilirim. Eğer kafanızı iyi kullanırsanız bu zayıf silah bazı zor durumlarda çok işinize yarayabilir.

Minigun: Örnek vermek gerekirse minigun da aynı Uzi gibi kullanılıyor ama Uzi'den çok daha güçlü bir silah. 100 puan değerinde hasar verebildiğinden, suya düşmesi imkansız kurtların işlerini bitirmek için birebir. Bence en iyisi bu silahı saklayıp enerjisi fazla olan düşman kurtları üzerinde kullanmalı.

PCG



Bazuka kullanması en kolay silahlardan biri. Nişan alıp ateş etmek yeterli. Nişan alırken rüzgarı da hesaba katmayı unutmayın. Bu durum bazen işinize bile yarayabilir.



Mortar'ın kendisinden çok patlamasından sonra ortaya çıkan yavruları hasar veriyor.

Baldur's Gate, Bölüm 3

Iron Throne'un esas amacı ne? Sarevok kim?

Bu dünyada bile en önemli varlık ticaret ve para. Iron Throne Forgotten Realm'deki maden kaynaklarını eline geçirmek için hiçbir şeyden çekinmiyor. Onların planlarına çomak sokmak da bizim işimiz. Bu arada adı geçen Sarevok isimli şahıs kim? Gorion'un öldürülmesiyle ilgisi ne? Bütün bu soruların cevapları Baldur's Gate'in son bölümlerinde saklı. Ve... Esas soru, biz kimiz? Candle Keep'te insanlar neden bizden korkuyorlardı? Başkalarının bilip de bizim bilmediğimiz ne?



Baldur's Gate, Forgotten Realms'in en büyük şehirlerinden biri.

BÖLÜM 5

Madenden çıkma vakti geldi. Mahkumları serbest bıraktıysanız, üsk kattaki vanaya gidin ve madenleri sular altına gömün.

Şimdi sırada Baldur's Gate'e gitmek var. İlk olarak Flaming Fist Mercenary ile konuşun. Komutanının sizle konuşmak istediğini söyleyecek. Kuzeyde Scar ile karşılaşacaksınız. Sizden Seven Sun tarikatını incelemenizi isteyecek ve eğer bulabilirseniz kanıt getirmenizi söyleyecek. İçeride Quayle (Cleric/Illusionist) adında, size hizmet etmeye hazır başka bir NPC ile karşılaşabilirsiniz. Ayrıca Baldur's Gate'e girdiğinizde Elminister ile üçüncü kez karşılaşacaksınız.

Lanetli eşyalar satan bir dükkan ile karşılaşabilirsiniz. Eğer Thieves' Guild'e girerseniz size sorulan soruya "Fafhrd" cevabını vermelisiniz. Dolaşırken içinde büyülü şeyler satılan bir dükkana girerseniz, yukarı çıkın. Bir grup büyücüyü iş üstünde yakalıyorsunuz ve pek de nazik davranmıyorlar.

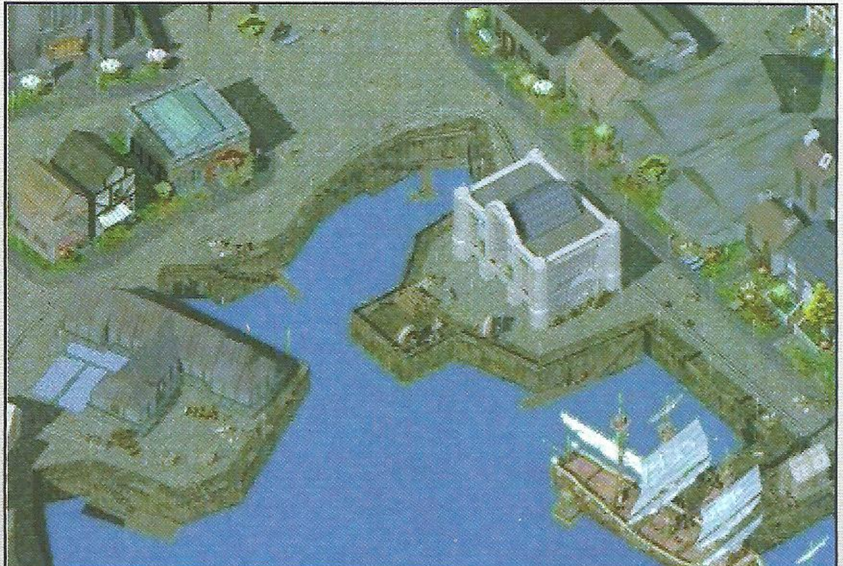
Bu bölümü bitirmek için gitmeniz gereken yer Iron Throne konağı. Burayı limanın kuzey batısında bulabilirsiniz. Buraya girip en üstteki düşmanları temizlemeniz gerekiyor. Ancak bunlar şimdiye kadar karşılaştığınız en acımasız grup. Dört tane büyücüleri ve iki savaşçıları var. Burayı geçmek için şu taktiği kullanabilirsiniz: Öncelikle merdivenleri çok iyi kullanmanız gerekiyor, büyücünüzü sağ taraftaki merdivenden çıkarıp oyunu durdurun. Öndeki iki büyücünün önüne Fireball büyüsü atın ve hemen aşağı inin. Daha sonra en iyi savaşçınızı büyüye karşı donatarak (iksir ve zırhlarla) yukarı çıkın ve zayıflamış bu iki büyücüyü öldürün. Diğer merdivenlerden çıkın ve büyücünün size büyü gönderdiğini fark ettiğiniz anda aşağı inin. Böylece büyüsünü boşa harcamış olacak. Bunu bir süre tekrarladıktan sonra büyücülerin büyüleri bitiyor ve ellerinde bıçakla kalıyorlar. Savaşçıları geçmek ise size kalmış. Bu grubu hallettikten sonra üzerlerinden çıkan mektuplardan planlarını öğreniyorsunuz.

Kullanabileceğiniz stratejilerden biri de hırsızınıza backstab yaptırmak. Hırsızlar "hide in shadows" yetenekleri ile kimseye fark ettirmeden düşmanın arkasına geçebiliyor ve arkadan etkili vuruşlar yapabiliyorlar. Özellikle büyücülerin arkadan yedikleri bir bıçak darbesi az hit point'leri olması sebebiyle hemen ölmelerini sağlayabilir. Parti de büyük bir tehlikeden kurtulmuş olur böylece.

Magic Missile oldukça iyi bir büyü. Öne çıktığı nokta hızı. Eğer düşman büyücünün büyü yapmaya başladığı anda magic missile ve oklarla konsantresini kesebilirseniz büyüsü etkisini yitirecektir.

Partinizin formasyonu da oldukça önemli. Eğer güçlü savaşçılarınız varsa T formasyonu en güzel yöntem. Savaşçılar önde ve büyücüler arkada saklanmak üzere T şeklinde dizilirseniz savaşlardan en karlı çıkan siz olabilirsiniz. Unutmayın size karşı savaşan düşmanların da bir formasyonu var ve eğer onların formasyonları sizden iyiyse savaşı onlar kazanacaktır. Dar koridorları olan madenler, kanalizasyonlar ve mahzenler de ise hırsızınıza hide in shadows yaptırıp önden ilerletmek ayrıca detect trap yaptırmak en mantıklısı. Kötü süprizlerle karşılşacağınıza zaman harcayıp önden bir hırsızla haritayı açmanız en doğrusu.

Savaş sırasında tek bir hedefe konsatre olun. İlk dereceli düşmanlar büyücülerdir. Okçular ve büyücülerle bunları haklayın. Önden de savaşçılarınızı saldırtmayı unutmayın. En ölümcül karışım savaşçıların, okçuların ve büyücülerin bir arada kullanıldığı bir formasyondur.



Baldur's Gate, WaterDeep kadar büyük olmasa da gezerken çok vaktinizi alacağı kesin. Ayrıca önemli liman ve ticaret şehirlerinden biri.



İşte *Baldur's Gate* şehrinin yukarıdan görünüşü. Bu resmi çekerken az daha Dragon'umdan düşüyordum.

Daha sonra limanın batısında ve biraz güneyine doğru bir yerde partnerleri ile ilgili bir problem olduğunu belirten tüccar ile karşılaşacaksınız. Bu quest size shapeshifter'lara +3 vuran bir kılıç kazandıracak.

Seven Suns karargahına gidin ve buradaki şekil değiştiren yaratıkları da (shapeshifter) öldürün. Bu doppleganger'lar ESP kullanarak düşüncelerinizi öğreniyor ve daha sonra şekil değiştirerek size saldırıyorlar.

Yine aynı haritadaki Flaming Fist karargahına gidip Scar ile konuşarak ona dopplegangers'lardan bahsedin. Seven Suns'ı temizlediğinizi söyleyince experience alacaksınız ve Scar sizden kanalizasyonlardaki kaybolma olaylarını çözmenizi isteyecek. İsterseniz buna zamanınız olmadığını söyleyebilirsiniz. Bunun üzerine Scar sizi Baldur's Gate'in dükü Eltan'a götürecektir. Eltan'ın size vereceği 'Tome of Great Value' kitabını almayı unutmayın. Daha sonra CandleKeep'e girebilmek için gerekecek.

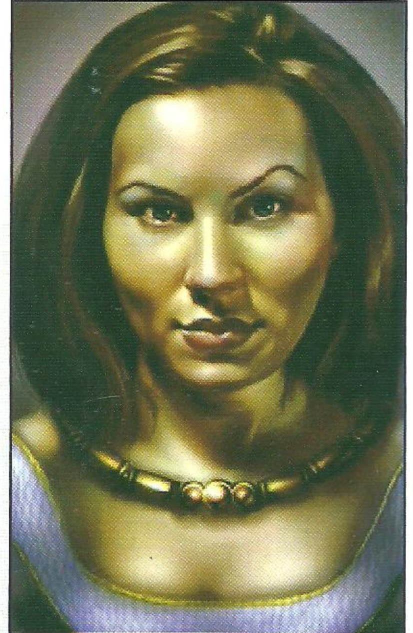
Eğer 2000 altınınız varsa güzel bir ara görev için Hall of Wonders'ın bulunduğu Baldur's Gate'in kuzeybatı bölümüne gidin. Bu büyük beyaz binanın kuzeyine doğru bir yerlerde ufak bir çocuk size doğru gelecek ve gitmeniz gereken evi gösterecek. Burada bir Tymora Rahibi ile karşılaşacaksınız. Sizden Umberlee Tapınağı'ndan ölü oğlunu geri getirmenizi isteyecek. Tapınak liman ile aynı alanda. Tapınağa girince görevli rahibe ile konuşmak istediğinizi ve bunun için geldiğinizi belirtin. Yüksek bir bağış yaptığınızda sizi kabul edecek. Rahibeye mefta için 2000 altın verin ve direkt Tymora Rahibi'ne geri dönün, size bir adet Shield of Missile Deflection verecek.

BÖLÜM 6

Şimdi buraya kadar olan olayları bir gözden geçirelim: Iron Throne herkes tarafından bilinen kötülerin yönettiği bir teşkilat. Amacı herkesi ticaret ve para ile yönetmek, paranın erişemediği yerde de kılıç kullanmaktan çekinmiyorlar. İşler pek iyi gitmediğinden Cloakwood'daki eski Dwarf madenini tekrar açıyorlar ve bu madenin çevredeki tek kaynak olması için planlarına başlıyorlar. Cloakwood madeni Black Talon ve Chill'in paralı askerleri tarafında korunuyor. Nashkel'deki rakip madeni etkisiz hale getirmek için de Mulahey ve kobold'larını kullanıyorlar. Nashkel'deki madenler zehirleniyor ve çalışanlar korkutularak üretim baltalanıyor. Hatta bu az miktarda da olsa çıkarılan madenlerin Baldur's Gate ve Waterdeep'e ulaşmaması için yolda bir Bandit Camp bile kuruldu. Böylece Throne Sword Coast'daki demirin tek sahibi olacak ve fiyatları istediği gibi yükseltebilecekti. Ne yazık ki bu planların hepsi sizin çabalarınız sonucu suya düşüyor. Şu anda Sarevok'un ne olduğu hala hiç kimse



Doğup büyüdüğümüz Candle Keep'te cevap aradığımız soruların hepsi yanıt buluyor.



Kilitli sandıkların anahtarı, gizli tuzakların kaşifi, hem hırsız hem büyücü.

nin çözemediği bir sır.

Tekrar Candlekeep'tesiniz. Bekçiye kitabı verdiğiniz zaman size içeri girme iznini verecektir. İnsanlar sizi tekrar görmekten mutlu. Priest's Quarters'a gittiğinizde burada ölü kediyi inceleyen bir rahip göreceksiniz. Aslında rahip bir doppleganger ve kedi de öğle yemeğiydi. Eğer sorguya çekmeye devam ederseniz birden form değiştirecek. CandleKeep'te dolaştığınızda insanların değişmiş olduğunu fark edeceksiniz. Eğer sorguya çekerseniz birden değişecekler. Gorion'un odasına gidip sandığını açtığınızda gerçekleri öğreneceksiniz. Siz Bhaal'ın oğlusunuz, yani bir tanrının oğlu. Sarevok da aslında Bhaal'ın (God of Murder) oğullarından biri, belki de en tehlikelisi. Kevoras'tan Gorion'un Ring of Protection'ını alabilirsiniz. Merak etmeyin lanetli değil. Yukarı katlardan birinde Reiltar ve adamları ile karşılaşacaksınız. Onlara saldırmayın. Daha üst katların birinde Reiltar'ı öldürmekle suçlanıp hapse atılacaksınız. Sakın karşı gelmeyin. Hapiste Ulraunt size Baldur's Gate'e götürülüp infaz edileceğinizi söyleyecek. Az sonra sizi ziyarete gelen Tethtoril, grubu Candlekeep'in altındaki mahzenlere ışınlayacak.

Bu mahzenler birçok tuzak dolu, o yüzden dikkatli olun. Burada birkaç güzel eşya bulabilirsiniz. Tome of Wisdom ve Tome of Strength bunlardan birkaçı. Drepplin, bir doppleganger olarak karşınıza çıkacak. Arkanis ve Deder size yardım için gelecekler, korkmayın onlar shapeshifter değil. İlerlemeye devam edince Elminster, Tethoril ve Gorion ile karşılacaksınız. Sanırım onların da doppleganger olduğunu anlamışsınızdır. Eğer söylediklerine inanıp onları takip ederseniz pişman olabilirsiniz. Ortalara doğru iki büyük basilisk ile karşılaşabilirsiniz. Eğer dikkatli olmazsanız bu yaratıkların gaze atack'ları petrify olmanıza neden olabilir. Güneybatı'daki çıkış yardımı ile bu yerden kurtulabilirsiniz.

BÖLÜM 7

Mahzenlerden çıktığınızda Tamoko ve Delthyr size gerçekte neler olduğunu anlatacaklar. Flaming Fist'den kaçmanız gerekiyor; çünkü sizi yakalarlarsa hapse atacaklar. İlla da savaşmak zorunda kalırsanız yumruklarınızı kullanıp adamları bayıltmayı deneyin. Eğer partinizde Shar-Teel varsa Angelo geçmenize izin verecek aksi halde Neb ile konuşmanız gerekiyor. Headquartes'a girip Duke Eltan'ın ofisine girin. Rhashad'ın gerçek kimliği de doppleganger. Onu da öldürün ve Duke Eltan'ı harbormaster'a götürün. Sırada Iron Throne var. Iron Throne'a kadar muhafızlardan kaçarak, saklanarak yolculuk etmeniz en güvenlisi. Iron Throne'a ulaştığınızda kaçışan insanlar göreceksiniz. Yine en üst kata çıkın ve çok sıkı bir dövüşe hazır olun. Eğer size nereden büyü atıldığını göremiyorsanız "detect invisibility" büyüsünü deneyin. Ayrıca "dispell magic de oldukça işinize yarayacak; çünkü savaştığınız düşmanlar görünmez büyücüler ve onların defansını kırmadan yenmeniz oldukça zor olacak. Herkesi öldürmeyi unutmayın; çünkü Sa-

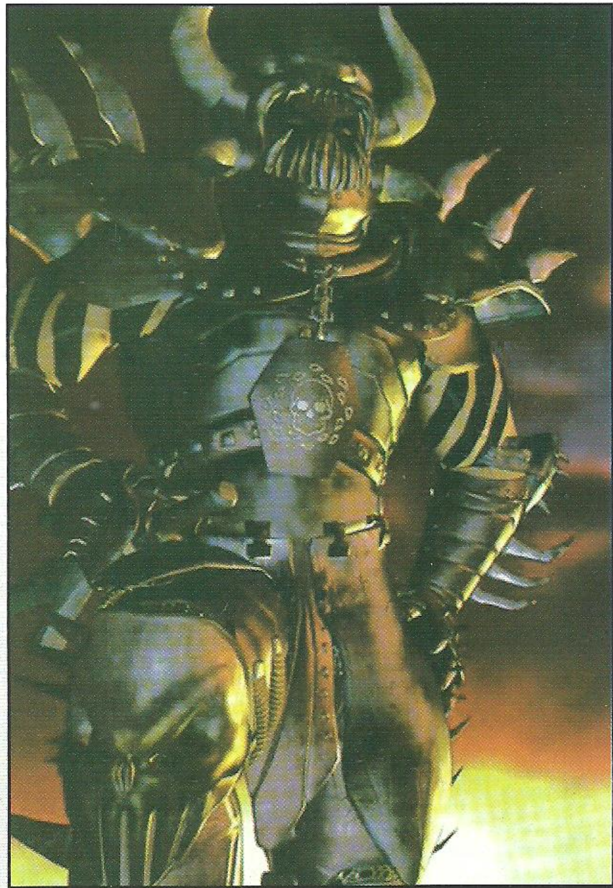


Oyun boyunca seçtiğiniz NPC'lere çok dikkat etmeniz gerekiyor. Yanlış bir seçim hüsranla sonuçlanabilir. İyiler iylerin yanında, kötüler kötülerin yanında savaşmalı. Bunlar en sadık yardımcılarımdı. Sizinkiler bunlar olabilir mi?

revok'un günlüğünü almanız gerekiyor. Bu günlük, Sarevok'un planlarını bozmak için ihtiyacımız olan kanıt. Aldığınız parşömenlerden birinde Undercellar'dan bahsedildiğini okuyacaksınız ve oraya bu binadan ulaşabilirsiniz. En alttaki kilerden kanalizasyona geçebilirsiniz. Undercellar'a ulaşmak için alt taraftaki çıkışı deneyin. Kanalizasyonlarda Ghast ve Ghoul'larla karşılaşacaksınız, gördüğünüz anda haklayın bunları. Çıkışı bulduktan sonra karşınıza bir günah evi çıkıyor. Burada Fireball kullanabilirsiniz; çünkü etraftakilerin hiçbiri masum insanlar değil. Savaşçıları üzerinize çekip büyücüleri de magic missile gibi büyülerle rahatsız etmeyi deneyin. Size saldıranları öldürdüğünüzde yeni dük Sarevok'un taç giyme törenine bir davetiye bulacaksınız.

Saraya giderek davetiyenizi gösterin. Karşılaşacağınız tüm doppleganger'leri öldürün. Yalnız burada Fireball kullanmayın. İçerideki iki önemli insanı korumanız gerekiyor çünkü. Bu dövüşlerden sonra Sarevok sizi cinayetle suçlayacak. Belt'e bulduğunuz günlüğü gösterince Sarevok düşman olacaktır. Onu öldürmeye çalışmanın pek bir faydası yok, çünkü yanındaki büyücünün yardımıyla kaçıyor.

Belt, Sarevok'un yerini tespit edince sizi Thieves' Guild'e ışınlayacak. Buradaki iksirleri ve gerekli gördüğünüz eşyaları alın. Grubunuzu dinlendirin ve oyunu kaydedin. Alt katlarda iskelet savaşçılarla karşılaşacaksınız ve bunlar gerçekten de çok güçlüler. %90 Magic Resistance (büyüye karşı direnç), çok düşük THACO ve AC, yüksek hit point'leri var. AC'leri (Armor Class) -7'ye kadar düşebiliyor. Yani vurmak ve öldürmek inanılmaz zor. Buradan sağlam çıkmak için oyunun en güçlü büyülerinden olan "Monster Summoning" kullanmanız gerekiyor. Bu büyüyü saldırıdan önce yapın ve düşmanlara yem olarak öne sürün yaratıklarınızı. Yalnız burada iskelet savaşçılara gerekli hasarı verebilmek için savaşçılarınızın da önce çıkması gerekiyor. Arkalarında mutlaka bir cleric'in iyileştirici büyülerini yapmasını sağlayın. Uzaktan da büyücüleriniz "Magic Missile" ve benzeri uzaktan atılan büyülerle hasar versinler. Okçular varsa onlar oklarını ya da ellerindeki missile silahlarını kullansınlar. Bu bölümde çok güçlü savaşçılar yetmiyormuş gibi birçok da tuzak var. Önden birini göndererek (tercihen stealth ile) en güvenli yolu bulup çıkışa gidin. Hırsızınız trap'leri bulmada da size yardımcı olacaktır. En sonunda Sarevok'a yardım eden büyücü ile karşılaşacaksınız. Ona ne yapacağınız size kalmış.


Gorion'un katili Sarevok'un, yakın akrabanız olduğunu öğrenseniz ne hissedersiniz?

SON BÖLÜM

Artık oyunu bitirmek üzeresiniz. Burada oyunun en zor savaşlarına gireceksiniz. Öncelikle Sarevok için çalışan Iron Throne üyelerinden kurtulmanız gerekiyor. Büyücüler, savaşçılar ve bir ogre'den oluşan bu grubu geçtikten sonra Tamako ile karşılaşacaksınız. Ona destek olan birileri olmadığından, çok güçlü olmasına rağmen fazla zorlamıyor.

Burada kullanabileceğiniz çok ilginç bir taktik var. Savaş başında büyücünüz "stinking cloud" cast etsin. Düşman, büyücünüzü göremeyecek. Ama siz hırsızınıza hide in shadows yaptırarak içeri sokun. Siz onları görebileceksiniz. Bundan sonrasını da büyücülere ve de okçulara bırakın. Bir sorun, NPC'ler saving throw'larını tutturabilirler ve büyünün etkisinden kurtulabilirler. Bunun için önceden save edin. Bir de fazla yaklaşıp kendi tuzağınıza yakalanmayın.

Ve en sonunda Sarevok... 15. level bir savaşçı olan Sarevok'a eşlik eden yardımcıları da var. Tazok'u Bandit Camp'ta öldürmüş olsanız bile burada da karşınıza çıkacak. Odada birçok tuzak bulunduğundan öncelikle bunları temizlemeye bakın. Gerekli gördüğünüz tüm iksirleri kullanın. Sarevok büyüye karşı dayanıklı ama yanındakileri fireball ile temizleyebilirsiniz. Burada özellikle 'summon monster' ve 'animate dead' çok işe yarıyor. Sarevok'ta ise menzilli silahlar çok etkili. Onun bir karakterinizi takip etmesini sağlayın ve bu sırada uzaktan vurun. Son olarak görüntüye mümkün olduğunca az düşman almaya çalışın, böylece daha rahat edersiniz.

Oyun Sarevok öldüğü anda sona eriyor, yani yanındakileri öldürmenize bile gerek yok; ancak onları öldürmeden de Sarevok'u öldürmeniz pek mümkün değil. PCG


Yan sayfadaki NPC'ler, bana en çok yardımcı olanlardı; fakat onlara alternatif olabilecek başka NPC'ler olduğunu da unutmayın. Bunlar da en az diğerleri kadar güçlü karakterler. Oyun süresince bu karakterler gerektiğinde sizlere yardımcı olacaklar.

Hile Kodları

Ne o? Sıkıntılı görünüyorsunuz... Hepsini unutun, bu sayfa sizi rahatlatmak için.

Ne o? Sıkıntılı görünüyorsunuz... Hepsini unutun, bu sayfa sizi rahatlatmak için. Bir ayı daha bilgisayarın karşısında yuvalarından fırlamış, kan çanağı gözlerle geçirdiniz. Ama ne oldu, tek adım bile ileri gidemediniz. Oyunlar eğlenceden çıkıp işkenceye dönüştü. Hatta özgüveninizi yitirdiniz. Ama durun, kendinize ve bilgisayarınıza zarar vermeden önce şu sayfalara bir göz atın. Kimbilir, derdinizin devası belki de buradadır...

COMMANDOS: BEYOND THE CALL OF DUTY

AYIN İPUCU ÖDÜLÜ

Bu ayın hile uzmanı Can Akbulut. Gerçi gönderdiği hileler çok özgün değil ama bunları diskete yükleyip gönderdiği için ödülü haketti. Ne yapalım, baktık sizde ödül alma konusunda bir heves yok, en azından tarzını özgün bulduklarımıza ödül dağıtalım dedik. Can da oradan yırttı anlayacağınız.

Oyun sırasında "Gonzo Opera" yazın ve aşağıdakileri girin:

CTRL+I
Ölümsüzlük

SHIFT+X
Seçtiğiniz adamınızı mouse'la tıkladığınız yere ışınlar

SHIFT+V
Adamlarınızın menzilini gösterir.

CTRL+SHIFT+N
Bölüm atlamanızı sağlar.

RAINBOW SIX

AYIN İPUCU ÖDÜLÜ

Evet bu ayın ikinci ödülü de sahibini buldu. Onca tavsiyeye, yol göstermemize rağmen hala hileyle kazanmakta ısrarlıysanız Can'ın hilelerini bir deneyin..

Önce **é** tuşuna basın ve sonra şunları girin:

TEAMGOD
Tüm takıma ölümsüzlük verir.

AVATARGOD
Sadece siz ölümsüz olursunuz.

STUMPY
Stumpy modunu açar.

EXPLORE
Keşif.

5FINGERDISCOUND
Cephane.

NOBRAINER
Yapay zeka idiot konumuna gelir.

TURNPUNCHHCHKICK
Oyuncular 2D olur.

RETURN TO KRONDOR

Bu ayın ilk hilecisi İstanbul'dan Gökçe Yücel. Retorn to Krondor'da kısa yoldan başarının "inceliklerini" ondan dinliyoruz ve kendisine teşekkür ediyoruz.

Oyunun kurulu olduğu dizinin altındaki RTKRONDOR.INI dosyasını WordPad'de açın. Console dosyası altına "console=1" yazın. Bu yeni hali kaydedip çıkın. Oyunu çalıştırıp sırasıyla şunları yapın:

1. Oyun sırasında **ALT+C**'ye basıp komut satırını açın. Bu, yeşil bir $ işareti olacak.
2. Klavyeden **"PYROMANIA"** kodunu girin.
3. ENTER'a ve sonra tekrar **ALT+C**'ye basın.

Böylece büyücüleriniz tüm büyüleri öğrenmiş olacak ve hiç mana harcamadan büyü yapabilecek.



Bu hilelerden sonra büyücüleriniz oyunun kaderini değiştirecek.

TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP 2

Oyun sırasında aşağıdaki kodlardan birini girerek aktif hale getirebilirsiniz. Kodu doğru girdiyseniz "Cheat mode enabled" sesli mesajını alacaksınız:

"Options" menüsünde **F1**'e basarak aşağıdaki hile kodlarını girin.

DOUBLE
Tüm etaplar

CARTASTIC
Tüm arabalar

GIRDLE
Değişik etap görünüşleri

TOPDOWN
GTA tipi görünüş

HANGOVER
Puslu ufuk

TIMEOUT
Şampiyonanın tüm etapları

OUCH
Savaş Modu

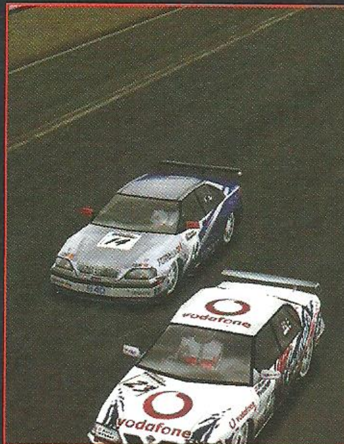
MOVIE
Komik kazalar

HIGHJUMP
Yerçekimini azaltır

SKINNY
Sadece tekerlekler

SKATES
Turbo modu

REPEL
Diğer arabalar yol dışına çıkar



Toca2 deki aksiyon size yeterli gelmezse hileleri kullanarak oyuna farklı tadlar katmak elinizde.

SPEED BUSTERS

Track yüklendiği anda aşağıdakilerden birini girerek cheat moda geçebilirsiniz.

FULOFIT
Sınırsız nitro verir.

CHOPERVİEW
Ekranınızın sol alt köşesinde kuşbakışı bir görüntü verir.

TAGKILLER
Otomobillerin tümü başlama çizgisine döner.

NOTIMELIM
Arcade modda checkpoint'leri kaldırır.

HANGİNİZ OYUN DEHASI?

Şimdiye kadar yapılan bütün PC oyunlarının sırlarını mı biliyorsunuz? O zaman Strateji Merkezi, sizi Ayın İpucu Klubü'nde görmek istiyor.

Her ay günümüz oyunlarının en iyi tavsiyelerini ve bilmece çözümlerini veren mektubu seçip kazanan şanslıya kanını donduracak hediyeler yolluyor. PC Gamer tişörtleri, PC Gamer çıkartmaları, süpriz oyunlar bunlardan yalnızca birkaç tanesi...

PC Gamer-Türkiye Ayın İpucu Ödülü
Büyükdere Cad. Hür Han 15/A Kat.4 Şişli
İstanbul veya *pcgamer@pcgamer.com.tr*

ARMY MEN II

Cheat modu açmak için Backspace tuşuna basın, !when all else fails yazın ve ENTER'a basın. Son olarak tekrar Backspace'e basın ve aşağıdakilerden birini girin:

!BEAUTIFUL NIKITA
Dürbünlü tüfeğin sınırsız kullanım hakkı.

!DOCTOR DOCTOR:
Sağlığınıza kavuşmanızı sağlar.

!GERONIMO!:
Hava saldırısı desteği.

!GOD OF GAMBLERS:
Rasgele bir nesne verir.

!I GIVE UP:
Level'I baştan başlatır.

!I HAVE A ROCK:
Sonsuz sayıda el bombası verir.

!JUMPJETS:
Uçmanızı sağlar.

!NIGHT OF THE WALKING DEAD:
Birimleri zombilere dönüştürür.

!NINJA ARTS:
Stealth moda geçersiniz.

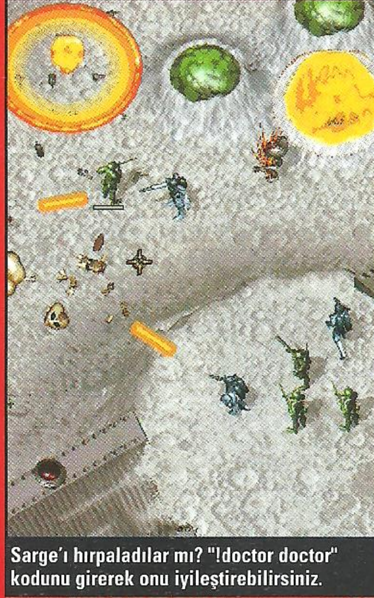
!PAPER DOLLS:
Paraşütçü desteği.

!PATTON'S SPEACH:
Önemli adamlarınızı terfi ettirir.

!ROACH SPRAY:
Sınırsız Aerosol spreyi verir.

!RUBBER CEMENT:
Sağlık paketi verir.

!SANTINI:
God moda geçersiniz.


Sarge'ı hırpaladılar mı? "!doctor doctor" kodunu girerek onu iyileştirebilirsiniz.

WORMS ARMAGEDDON

Aşağıdaki kodları kullanabilmek için verilen görevi başarmanız gerekiyor. Kodları aktif hale getirmek için Weapons ya da Game Options ekranına gidin:

4.GÖREVİ TAMAMLAYIN
Lazer Görüşü

8.GÖREVİ TAMAMLAYIN
Jetpack

13.GÖREVİ TAMAMLAYIN
Daha hızlı yürüme şansı

16.GÖREVİ TAMAMLAYIN
Ölümsüzlük (Sadece net üzerinden oynarken geçerli.

20.GÖREVİ TAMAMLAYIN
Daha az yerçekimi

25.GÖREVİ TAMAMLAYIN
Parçalanamayan arazi

33.GÖREVİ TAMAMLAYIN
Super Banana Bomb'u Upgrade eder.


Worms da hileler diğerleri kadar kolay değil.

STAR WARS: THE PHANTOM MENACE

Oyunun yeterince zorlu olduğunu hepimiz biliyoruz. Yine de siz bu kodları kullanmadan önce kendi yeteneklerinizi bir sınayın.

Oyun sırasında **Backspace**'e basarak dialog kutucuğunu açın. Sonra aşağıdakilerden birini girin:

GIVE ME LIFE
Sağlığınızı düzeltir. (Bu sadece 5 kez uygulanabilir ve oyunun zorluk derecesini yükseltir.)

HEAL IT UP
Sağlığınızı düzeltir.

I LIKE TO CHEAT
Tüm silahlar ve cephane.

IAMQUEEN
Kraliçe Amidala olarak oynamanızı sağlar.

IAMPANAKA
Amidala'nın koruması Panaka olarak oynamanızı sağlar.

IAMQUIGON
Qui-Gon Jinn olarak oynamanızı sağlar.

IAMOBI
Wan olarak oynamanızı sağlar.

OLDCODE
Debug modu. (Bu kodu DEBUG 1 için bir kez, DEBUG 2 için iki kez girin.)

NAUGHTY NAUGHTY
First-person bakışı.

FROM ABOVE
Tepeden görünüş.

PERF
İskelet görüntü

REX
İskelet menüler

SLOWMO
Ağır çekim modu.

60FPS
60fps kare oranı.

FPS
Kare oranını gösterir.

PERFECTION
Otomatik saldırı.

DROP A BEAT
Hareket eden duvarlar.

HAPPY
3 numaralı silahın gücü artar.

BUT I FEEL SO GOOD
Güç rengi kırmızıya döner.

BRENANDO
"Tech Bonus!" mesajı

TURNTABLES
Hile kodları kullanılamaz olur.

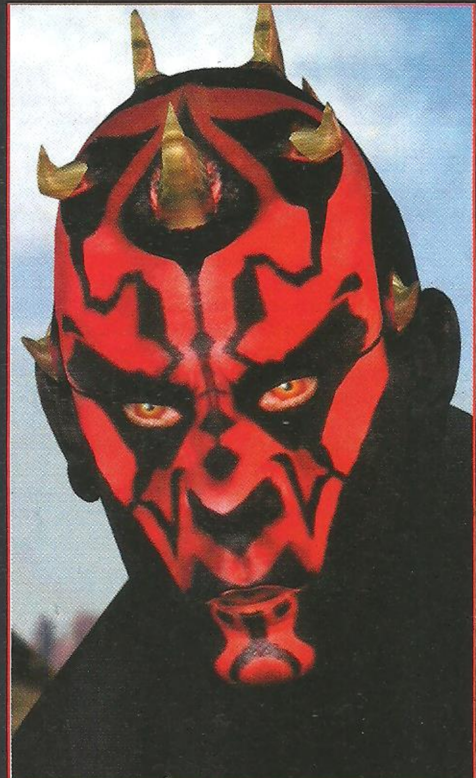
I RULE THE WORLD
Zorluk derecesini yükseltir.

I REALLY STINK
Zorluk derecesini düşürür.

GURSHICK
Künyeyi gösterir.

WHERE IS GURSHICKF
Kaygan yüzeyler

DONTTTTT
İntihar edersiniz


Bu pis herife gününü göstermek sizin elinizde. Eğer aynı fikirde değilseniz bir de hileleri deneyin.

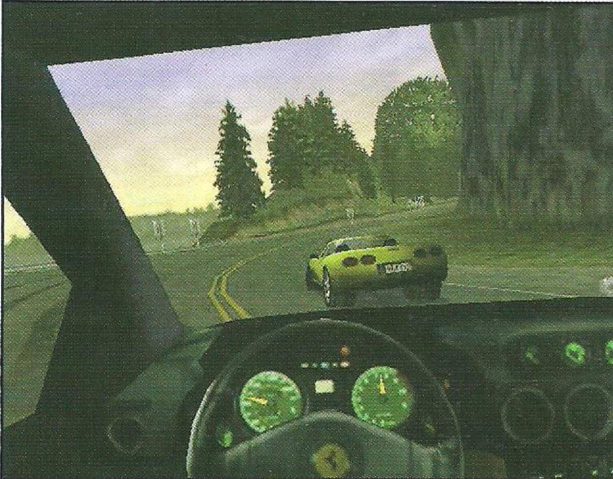
MEKTUPLAR

Bir ofis düşünün, her tarafa dağılmış mek-tuplar, zarflar, eli ayağına dolaşmış editörler, masa başında elinde kalem kağıt cevap yetiştirmeye çalışanlar, birbirine girmiş adresler... Neyse ki e-mail diye bir şey var ve bunların hiçbirini yaşamıyoruz. Ayrıca el yazısı mektuplarınızı da göz ardı etmeyelim, onları da seviyoruz. Yeter ki bize yazın. İletişimin her türlüsünü kullanın ve aman bizi merakta komayın!

PC GAMER -Türkiye
Okur Mektupları Köşesi

Adresimiz:
Büyükdere cad.
Hür Han
15/A Kat:4
Şişli/İstanbul

E-mail:
mektup@pcgamer.com.tr


NFS3'ün çok tuttuğunu gören korsanlar, oyunun tam versiyonunu bile beklemeye tenezzül etmeyip beta sürümle ganimeti toplamaya çalışıyor.

CD veya kitapçık

Selamlar,
Derginizi düzenli bir şekilde takip ediyorum. İçerik ve seviye bakımından diğer dergilere fark atmış, durmaksızın ilerliyorsunuz. Başarınızdan dolayı sizi tebrik ediyorum. Çok soru sorup da sizi sıkmayacağım, bu size ilk e-mail'im daha çok sohbet amacıyla yazmaya karar verdim (tabii birkaç sorum olacak). Derginizde "Donanım" bölümünün olması kalitenizin ve okuyucuyu düşündüğünüzün bir belgesi. Derginizde aradığım birçok şeyi bulabiliyorum, bence bu tempoda ilerlerseniz adınızı duymayan kalmaz. Doğrusunu söylemek gerekirse ben kapanan eski bir derginin delisiydim ve bundan sonra böyle dergi çıkmaz derken, bir süre sonra *PC Gamer* çıktı ve beğenimi ilk sayısında kazandı.

Bence biraz ciddisiniz; ama bu size bir eksi oluşturmayacak kadar küçük bir ayrıntı. Gelelim sorularıma;
1) Şu ana kadar belirlenmiş olan cheatleri bir CD veya bir kitapçık haline getirmeyi hiç düşündünüz mü?
2)*Dig, LBA, Monkey Island1-2-3, Phantasmagoria 1*(ikincisini beğenmedim), *Broken Sword2* gibi adventure'ları bitirmiş birine hangi oyunları önerirsiniz?
3)*Scars mı, Powerslide* mı?
Başarılarınızın devamını dilerim.

Serhan Ekincioğlu, *E-mail yoluyla.*

Merhaba Serhan,
Dergiyle ilgili güzel sözlerine teşekkürler. Evet, herkes biraz ciddi olduğumuzu söylüyor; ama na'aparsın bünye meselesi!
Sorularına gelince;
1. Aslında söz ettiğin gibi bir kitapçık hiç gündeme gelmedi; vakti gelince neden olmasın!
2. Artık nadiren iyi bir adventure yapılıyor ve sana Grim Fandango ve Sanitarium'dan başka adventure önerememek çok acı; çünkü biz de bu türü çok seviyoruz ve gözlerimizin önünde mum gibi eridiğini görmek bizi üzüyor. Bir de Critical Zero diye yeni bir oyun daha var ama ille de adventure diye tutturmuyorsan dikkate almaya değmez.
3. Ne Scars, ne Powerslide. Bize göre Rollcage.

Nasıl olmuşsa gelmiş...

Selamlar *PC Gamer*..
Size bir sorum olacaktı... Ben İzmir'de oturuyorum ve İzmir'de *NFS4: High Stakes*'in oyunu çıktı.. Ama CD'nin içindeki readme.txt dosyasında bu oyunun BETA versiyonu olduğu yazılı... Internet'te biraz araştırma yaptığımda ise oyunun deneme versiyonunun (BETA) çıktığını öğrendim; ama tabii bunu sadece üst düzey kişiler (dergi yetkilileri vs.) oynayabiliyor... Bir şekilde kaçak olarak kopyalanmış ve izmir'e gelmiş... Aslında asıl sorum şu, ileride *NFS4*'ün FULL sürümü çıkınca bu aldığım BETA sürümü ile bir farkı olacak mı? Olacaksa ne gibi farklar olacak?

Halil İbrahim Babadağı, *E-mail yoluyla*

Merhaba,
Elimizde o beta sürümü olmadığı için orijinal sürümle aralarında ne gibi farklar olduğunu da bilemiyoruz; ama öyle ya da böyle, mutlaka farklı olacağı kesin.
BETA sürümler tasarımın genellikle deneme aşamasında sürülürler ve gözden kaçan hatalar bu sayede düzeltilir. Oyunların ve tüm programların tam sürümlerinde bile bir ton hata olduğunu düşünürsek BETA'ların halinin hiç de iç açıcı olmadığını tahmin edebilirsin. Bu yüzden eğer BETA'yı beğendiysen oyun çıktığında tam sürümünü de almanı öneririm. Hem böylece elindeki BETA sürümü illegal bir yoldan da olsa işlevini yerine getirmiş olur.

Klanı kurduk

Türkiye'nin ilk *Diablo 2* klanından Selamlar,
Herkes daha oyun gelmeden clan mı kurdunuz diyor, belki siz de bu listenin bir üyesisiniz. Evet, clanı kurduk; çünkü bu oyun gerçekten çok iyi olacak ve bazı konularda tecrübe gerektirecek. İyi veya kötü tüm eleştirilerinizi bize ulaştırın. Düzen sizinle olsun.

Secret Legion, *E-mail yoluyla*

Merhaba,
Valla ne diyelim, siteniz tam fan işi olmuş. Ayrıca gayet başarılı ve de samimi. Umarız ilgi görür, amacına ulaşır. Dileğimiz oyun severlerin birbirlerini daha kolay bulabileceği bu tip sitelerin ülkemizde de artması ve ortama biraz renk gelmesi. Varsa diğer girişimci arkadaşlara da duyuralım. Bizi yaptıklarınızdan haberdar edin. Ayrıca "Bir oyun severin en sıkı destekçisi yine bir oyun severdir" diyen özdeyiş mahiyetindeki gaz cümlemizi de eklemeden geçmeyelim.
Bizce oyundan önce klanını kurmak tam sıkı fan'lara göre bir hareket, dolayısıyla isabetli. PC Gamer olarak size başarılar diliyoruz ve ilgilenen okurlarımız için adresi veriyoruz: http://welcome.to/secretlegion.

Ya kablonun diğer ucu?

Merhaba,
Sanitarium oyununun ilk CD'sinde takıldım. Bir motor buldum, içine benzin


Sevenleri *Dungeon Keeper*'ın devamının çıkmasını bekliyor, sabredin arkadaşlar... Biz öyle yapıyoruz.

doldurdum; ayrıca bir kablo taktım ama kablonun diğer ucunu nereye takacağımı bilmiyorum. Ne yapacağımı söyleyebilir misiniz ya da bildiğiniz şifreler var mı? Şimdiden teşekkürler.

Elif Çetmin, *E-mail yoluyla*

Sevgili Elif,
Şimdi, takıldığın yerde olaylar şöyle gelişecek;
Önce gidip kilisenin çanına önceden bulmuş olman gereken taşı fırlatacaksın (bulmadıysan da git bul, ortalıkta bir yerde). Bunun üzerine sahilde balık tutan çocuk kalkıp kiliseye gidecek, sen de onun balık tuttuğu yerden gidip oltasını alacaksın. Sonra bu oltayla köprüye gidecek ve sudaki haçı elindeki olta yardımıyla çekeceksin. Haçı Mother'ı bulduğun yerdeki o meteora saplayacaksın. Ve sorunun cevabı; elindeki hortumu da bu haçla kullanacaksın. İşte hepsi bu. Basitmiş değil mi? Nasıl da düşünemedin(!)
Ama bir uyarıda bulunalım, oyunda bunun gibi daha bir sürü bulmaca var. Çözmeye çalışırken bu anını hatırla ve olabilecek her şeyi düşün; çünkü bu oyun öyle absürd çözümler üzerinden gelişmiyor. Her bulmacanın düşünerek bulabileceğin bir cevabı var, bazıları biraz abartılmış olsa da...

Neler olacağını yazmayın

Sevgili *PC Gamer,*
İlk dört sayınızı alamadım ve alamadığım için çok üzgünüm; ama diğer sayılarınızı aldım ve hepsi de mükemmeldi. Neyse lafı fazla uzatmadan adet yerine ve tabii ki sıra da sorularıma gelsin:
1. Arkadaşımla "Magic" kartları almayı düşünüyoruz. "`Magic" nasıl oynanır?
2. Ankara'da masaüstü FRP oynanabilen bir kafe ve ya buna benzer bir mekan var mı?
3. Fan klubünüz var mı?
4. Mayıs sayınızın donanım köşesinde NOMAD adlı bir ürün var. Ne işe yarar bu NOMAD?
Sorularım bu kadar.

Bir de size bir önerim var: Bir sonraki sayıda neler olacağını yazmayın. Okuyucular biraz daha merak etsin.

Clever Monkey,
E-mail yoluyla

Merhaba,
Övgülerine teşekkürler. Ayrıca ilk dört sayıyı alamadığın için üzgünsen yapman gereken tek şey elindeki sayılardan birinin içinden Sipariş Formu'nu doldurmak ve orada yazılı olan adrese göndermek. Bu sorunu hallettiğimize göre hemen diğer cevaplara geçelim;
1. Magic kart oyununu FRP oyunların bir uzantısı ya da bir başka çeşidi olarak görebilirsiniz. Burada da büyülerle ve FRP'ye özgü ögelerle ancak bu kez elinizdeki kartları sürerek rakibinizi yenmeye çalışıyorsunuz. Bu oyun oldukça kapsamlı ve renklerine göre gruplanan bu kartlardan her birinin kendine has özellikleri var. Yani burada anlatmak oldukça zor hatta imkansız olabilir. Ancak Magic kart oyunuyla birlikte kurallarını ve özelliklerini açıklayan özel kılavuzları da satılıyor.
Ya da en iyisi önce Magic: The Gathering isimli bilgisayar oyununu alırsınız ve bilgisayara karşı oynayarak hem oyun hakkında fikir edinmiş, hem de biraz pratik yapmış olursunuz. Özellikle oyunun başındaki tutorial bölümü son derece faydalı olacaktır. Ayrıca zamanla kartların sınıfları ve her birinin özellikleri hakkında bilgileriniz artacaktır.
2. Ne yazık ki Ankara'yla doğrudan bağlantımız olmadığı için size bir yer ismi veremeyeceğim; ama giderek yaygınlaştıklarını düşünürsek Ankara'da da en az bir mekan bulma ihtimalin yüksek.
3. Fan klübümüz yok. Yoksa böyle bir talep var da bizim mi haberimiz yok?
4. Nomad kibrit kutusundan biraz daha büyükçe ve cebinizde taşıyıp mp3 ve radyo dinleyebileceğiniz bir alet. Yani kabaca walkman'in daha gelişmişi ve kaset yerine mp3 çalanı diye özetleyebiliriz; ama bu gerçekten çok kabaca olur.

FIFA için rakip arıyorum

Hepinize selamlar,
Derginizi çok beğeniyorum, ciddiyetinden çok memnunum. Yeri geldi mi süper yazarlarınız oyun anlatırken yerinde espri yapabiliyorlar. Oyun tanıtımında ise ciddiyetiniz çok güzel, bence fiyatınız da normal. Böyle bir dergiye az bile. Sorularıma gelince;
1-*Quake III* ne zaman çıkacak?
2-*Age of Empires 2* ne zaman çıkacak?
3-FIFA'da kendime sağlam bir rakip arıyorum.
Sorularım bu kadar, size başarılar diliyorum.
NOT: Derginizde FIFA'da benimle oynamak isteyen varsa e-mail'ime mesaj atsın; ancak öyle biri varsa ona fazla şans da tanımıyorum.

Senin Yunga, *E-mail yoluyla*

Sevgili Senin,
Doğrusu övgülerin insanın ayaklarını yerden kesecek türden; ama biz PC Gamer' ın cool kadrosu olarak serinkanlılığımızı koruyor ve görevimizi aksatmamak için hemen cevaplarına geçiyoruz;
1. Quake III: Arena'nın tam versiyonu bu yaz içinde çıkacak. Yani geri sayıma başlayabilirsin. Yine de yüksek bir sayıdan başlamaya ve sayılar arasında uzun soluklar almaya özen göster. Yoksa hayal kırıklığına uğrayabilirsin.
2. Şu an piyasada oynanabilir bir Age of Empires II: The Age of Kings var ;ama yine de oyunun tam sürümü için Ekim'i bekliyoruz.
3. Cem arkadaşımız restini gördü (yoksa o pokerde mi oluyordu?) ve istediğin sahada hesabını görmek için seni bekliyor. Biz de tribünlerden el sallıyor olacağız. Böylesine iddialı bir karşılaşmayı kaçırmamız söz konusu bile olamaz.

Cızırtı yapıyor...

Sayın *PC Gamer* yetkilileri,
Derginiz inanılmaz derecede başarılı ve piyasanın en kaliteli dergisi. Böyle bir dergi hazırladığınız için teşekkürler. Sorularıma gelince;
1) Sound BlasterPCI64 ses kartına sahibim. Ancak *Carmageddon 2* oyununda seste müthiş bir cızırtı var. Acaba sürücülerde mi bir şeyler var?
2) *NBA Live 2000* hakkında derginizde geniş bilgiyi ne zaman verebilirsiniz? Mesela screenshootlar,özellikler vs.
3) CD'nizi ne zaman Türkçeleştireceksiniz? Ve CD'ye bundan sonra resimler koyabilir misiniz?
4) Temmuz ayında 3D kart almayı düşünüyorum.Acaba Voodoo3 3500 mü alsam, yoksa TNT2 uyumlu anakartların çıkmasını bekleyip TNT2 mi alsam?
Şimdiden teşekkür ederim. Başarılar

Ahmet Kılıç, *Konya*

Sevgili Ahmet;
Öncelikle güzel sözlerin için teşekkür ederiz ve hiç beklemeksizin cevaplarına geçeriz;
1. Sadece Carmageddon II'de başına geldiğine göre sorun muhtemelen oyundadır. Oyun içindeyken Options'dan ses ayarlarına bir göz at. Olmazsa "ne yapalım kader" deyip sesi kısıp öyle oynamanı önermekten başka çare yok. (Ayy, bu oyun da sesleri olmadan hiç çekilmez doğrusu, yazık!) Ama bunun için ses kartını harcamaya kalkma. Bu arada duymayan kalmadı ama bir kez daha hatırlatmış olalım: Carmageddon 2 nin ülkemizdeki korsan CD'sinde WinCIH 32 virüsü çıkabiliyor, hatta çıkıyor. Sorununa faydası olmaz; ama yeni ve daha büyük bir sorunla karşılaşmadan önce elindeki CD'yi test ettirmende fayda var.
2. Önümüzdeki aylarda tüm kayda değer oyunlar gibi NBA Live 2000'i de inceleye-



Üzerinde her *Aliens vs. Predator* yazan CD'yi oyunun kendisi mi zannediyorsunuz? Çok safsınız...

likler de. İçin rahat olsun.
3. CD'nin Türkçeleştirilmesi projesi hala gündemde ama bir türlü uygulamaya geçilemedi. Bu işleme başladığımızda CD' ye pek çok renkli bölüm eklemeyi düşünüyoruz. Zaten sadece bugüne kadar gönderdiğiniz birbirinden yaratıcı önerileri bile kullansak ortaya müthiş bir şey çıkacak gibi görünüyor. Buna bir de bizim parlak fikirlerimizi eklersek... Tabii hepsi sürpriz ve sana söylemeyeceğiz.
4. Hmmm... Burada biraz akıl karışıklığı söz konusu gibi. Öncelikle Voodoo3 3500 Ağustos ayında çıkacak (ama emin değiliz; çünkü artık kimse sözünde durmuyor). Ayrıca AGP slotuna sahip tüm anakartlar TNT2 uyumlu. Sanırız senin söylemek istediğin AGP 4X uyumlu camino'ları bekleyip beklememek. Sonuçta Camino ile TNT2 daha başarılı bir ikili oluşturacak. Ancak bu senin TNT2 almak için beklemen anlamına gelmiyor. Bizce Temmuz içinde (bir TNT2 almak için oldukça iyi bir ay) fiyatların ilk yüksek değerlerinin altına düşmesini takiben bir TNT2 Ultra al (Yani fiyatı 150$'a falan düşsün; ama sırf ucuz diye kötü bir marka seçme sakın). Daha sonra Camino chipsetli anakartlar çıkınca anakartını da upgrade edersin.
Aman Tanrım, burası Donanım köşesi gibi oldu. Tamam, Donanım'ın masum Mektuplar sayfasındaki istilasını burada noktalıyoruz.

Bedava yardım istiyorum

Merhaba,
Sizi fazla sıkmak istemiyorum. Sorularıma cevap verirseniz çok memnun olurum.
1- Bende *Aliens versus Predator* var. Oyunu yükleyemiyorum. Doğruca oyuna giriyor. Her oyun başında tuşları ayarlamam gerkiyor. Ayrıca save game de yapamıyorum. Bu normal mi? Peki bu sorun halledilebilir mi? Eğer *AvP*'nin hilelerini biliyorsanız söyler misiniz? Eğer e-mail'imin yayınlandığı zamandan önce *PC Gamer*'da hileleri vermişseniz, tekrar vermenize gerek yok. Hile istememin kusuruna bakmazsınız herhalde...
2- FRP sevmeyenler olduğu kadar FRP severleri de var. Geçen sayılarınızdaki Mektup bölümlerinde bir sayınızdaki FRP tarzı hikayeden nefret edenler vardı; fakat her sayınızda 1-2 sayfayı FRP'ye ayırsanız orada FRP hakkında bilgiler, haberler anlatsanız kanımca daha iyi olur. Bir de başka 1-2 sayfanızı Internet'te sayfa yapımı anlatımına ayırabilir misiniz?
Ayrıntılarıyla birlikte adım adım, web sayfası yapımı bana çok lazım. En azından bana bedava yardım edebilecek birisini bulabilir misiniz?
3- Değişik Almanca oyun dergilerin de *Dungeon Keeper 2'* nin yaratık resimleriyle, o yaratıkların özelliklerinin anlatımlarıyla bir önizleme yapmışlar; fakat Almancam çok kötü olduğu için anlayamadım. Bence siz de *DK2*'nin önizlemesini yaparken aynı o dergilerdeki gibi yapın. Hem de *DK2* geldiği zaman yaratıkların özellikleri, yapabildikleri büyüler gibi özellikleri de açıklarsanız çok sevinirim. Bence *DK* serisi, *Diablo* serisi kadar güzel.
4- Yardımlarınız için şimdiden teşekkürler. Lütfen derginizin kalitesini artırmaya devam edin. Başarılarınızın devamını dilerim.
"The Syntax Error", *E-mail Yoluyla*

Merhaba,
1. Aliens vs. Predator'ü oynayamamanın çok basit ve bir o kadar da aptalca bir cevabı var. Bu oyun daha piyasaya çıkmadı. Senin elindeki oyunun korsan olarak çoğaltılmış bir BETA versiyonu. Hem de ilk ve en kullanışsız olanlardan biri. Bizce en iyisi elindekini unut ve oyunun gerçekten çıkmasını bekle. Yaşadığın korkunç deneyimi de hatırlamamaya çalış ki hevesin kaçmasın.
2. Dergide tüm haberlerle birlikte kayda değer FRP haberlerini de Görgü Tanığı köşemizde yayınlıyoruz. Köşe yazarlarımızdan Ahmet Hesapçı arkadaşımız da her sayıda türün oyunlarına dair yazılar yazıyor. Yani FRP'leri diğer türlerin oyunlarından daha geriye itmiş değiliz. Bu durumda ona daha fazla yer vermemiz hem dengenin bozulmasına yol açacak ve hem de FRP sevmeyen okuyucularımızı rahatsız edecektir. Hem biz gerçekten önemli bulduğumuz bir şey olunca bunu dosyalaştırıp karşınıza getiriyoruz. Sihir Café dosyamızı hatırlıyorsunuzdur herhalde.
3. PC Gamer bir oyun dergisi olduğu için sayfalarımızı çok fazla teknik bilgiyle doldurmamız doğru değil. Önerilerine ayrıca teşekkürler, hoşçakal!

Şok oldum!

Merhaba sevgili *PC Gamer* çalışanları,
Böyle bir dergi çıkardığınız için sizi tebrik ediyorum ve hemen sorulara geçiyorum:
1. *Need for Speed 4* çıktı mı? Bence çıktı. Bir arkadaşım gösterdi ve şok oldum. Tabii ki PC için.
2. *FIFA 99*'da Galatasaray'la İstanbul hariç her yerde oynayınca deplasman formasını giymesi gerekmiyor mu? Diğer takımlarda oluyor ama GS'de olmuyor. Sorun nedir?
Buğra Gürbüz, *E-mail yoluyla*

Sevgili Buğra,
Need for Speed 4 henüz çıkmadı; ama piyasada oyunun kendisiymiş gibi satılan korsan bir sürüm var. Ancak oyunun kendisi değil bu ya da belki oyunun ta kendisi demek lazım! O yüzden şaşırmakta haklısın.
FIFA'da formaları deplasman formasına göre ayarlamayı dene. Eğer ayarlarında kendi sahandaki formayla deplasmandaki forma aynı görünüyorsa deplasmanda formanın değişmemesi normal.

Full versiyonu nerede?

Hepinize selam *PC Gamer* çalışanları!
Böyle bir dergiyi Türkiye'ye kazandırdığınız için sizi tebrik ediyorum. Fiyat konusundaki sıkıntılarınızı anlıyorum; ama en azından her ay daha da pahalı yapmamaya çalışırsanız çok daha iyi olur. Ayrıca poster vermenizin zamanı geldi geçiyor. Lütfen artık vermeye başlayın.
Geçen sayınızda CD'de *Battlezone*'un mission pack'inin demosu vardı; fakat mission pack'i yapan amcalar bu kadar zor bölümler yapıp bir de demoya save özelliği koymamak gibi saçma bir iş yapınca demodan çok zevk almadım.
Benim merak ettiğim bu mission packin full versionu çıktı mı? Çıktıysa nerde bulabilirim? Son olarak bence mission pack'leri daha detaylı olarak incelemeniz gerekiyor. Hepinize sevgiler, saygılar...
Özgür Erpek, *E-mail yoluyla*

Sevgili Özgür,
Teşekkür ederiz sıcak sözlerin için (bu teşekkür cümlesini daha kaç değişik biçimde yazabilirim bilmiyorum). Derginin fiyatı, işte boynumuzu büken konu. Evet arkadaşlar siz de haklısınız biz de. Ve iki tarafta haklı olunca iyi niyetten başka çözüm noktası bulunamıyor.
Poster istiyorsun demek. Tamam sen istedin biz de yaptık. Derginin içine bakmışsındır tabii ve umarım posterini beğenmişsindir. PC Gamer ne zaman okuyucularının bir dediğini iki etti ki zaten. Ne dilinizde tüy mü bitti? Abartmayın canım. Hem artık mutlu sona ulaştık, değil mi? Unutalım bunları...
Battlezone'un görev paketi henüz Türkiye'ye gelmedi. Bu kadarından eminiz. Ama dışarda da çıktığını sanmıyoruz. Dolayısıyla beklemen gerekecek.

Bacak kadar çocuktan...

PC Gamer editorleri, yayın hakkı sahibi ve matbaacıya :)
Çıkış tarihi için ya siz çok iyi bir zamanlama yaptınız ya da malum "underground" oyun dergisi sizin hışmınızdan korkup iyisi mi biz kepenkleri indirelim dediler. Öyle ya da böyle gerçekten oldukça kaliteli bir dergi çıkarıyorsunuz. Türkiyedeki sanıldığının aksine aslında çok da büyük bir potansiyele sa-

rular kısmına gelen soruların %90'ı TNT mi Voodoo mu oluyor? Bunun sebebi bence sizin derginizde grafik olayına gereğinden fazla yer vermeniz. Her sayfada yeni jenerasyon grafik kartlarıyla ilgili bir cümle mevcut. Şu durumda siz "ama okuyucunun isteği bu doğrultuda" diyebilirsiniz; ancak olay tam tersi şeklinde de yani sizin okuyucuyu yönlendirip o konuya aşırı ilgi duymasını sağlamanız olabilir. Dergideki bir sorun da -anladığım kadarıyla sizin elinizde olmasa bile- yabancı güdümlü olmanız. Yazılarınız çoğu direkt yabancı dergiden çeviri ve bazı espriler sadece İngilizcede anlamlı olmalarına rağmen direkt çevrilmişler. Bırakın esprideki dil faktörünü Amerikalılar ile Türklerin espri anlayışı kesinlikle çok farklı. En kısa zamanda oyun açıklamalarını sizin yapacağınızı umuyorum (Haziran sayısında bazı review'lar yanılmıyorsam size ait, bu iyiye işaret. Editör yazılarına gelince... Bir kere editör fotolarına hasta oluyorum. Editörler genelde köşe başlarında yazan konulara bağlı kal(a)mıyorlar. Network'le ilgili sayfada 3D, 3D ile ilgili sayfada RPG görmek mümkün.

Sonuç itibariyle ukalaca eleştirilerim sadece size okuyucuların ne düşündüğünü belirtmek için ve sanmayın ki dergiyi sevmiyorum. Bacak kadar çocuk bize verip veriştiriyor da demeyin, bir üniversite öğrencisi olarak bu yazıyı yazıyorum. İlginiz icin teşekkürler.
YOU DON'T NEED EYES TO SEE YOU NEED VISION

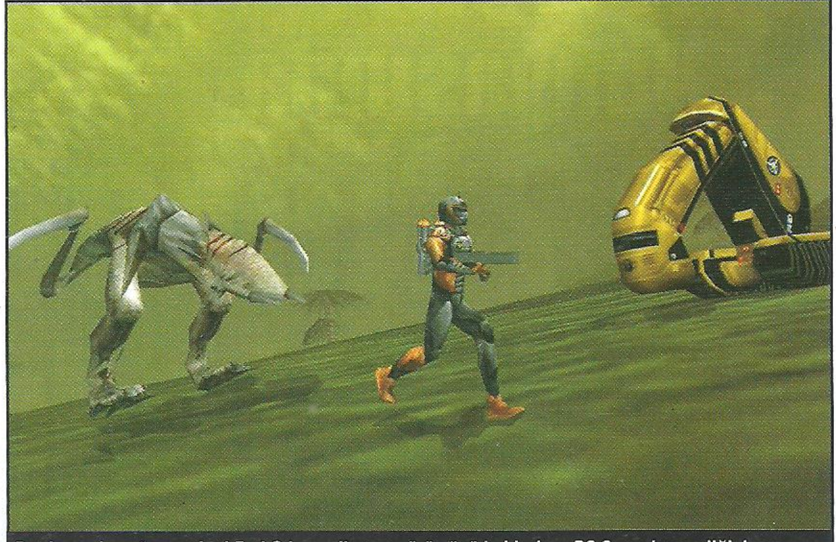
Mehmet Can, *E-mail yoluyla*

Sevgili Mehmet Can,
Mektubunu, PC Gamer editörleri, yayın hakkı sahibi ve matbaacısı ve ofisboy'u adına cevaplayacağız.

PC Gamer'ın ilk sayısının kapanan bir derginin son sayısıyla aynı ay çıkması sadece bir tesadüf. Hiçbir zaman bu tip hesaplar içinde olmadık. Zaten diğer yayınlar üzerinden kurulan bir temelle de buraya kadar gelmemiz herhalde mümkün olamazdı.

Teknik bilgilerin fazla olmadığını ama bir oyun dergisinde görmeye alışık olmadığın kadar yoğun olduğunu söyleyebilirim. Bu bilgilere yer vermemiz neden rahatsız edici olsun ki? Eğer bunu öne çıkarmak için diğer bilgilerden ödün verdiğimizi söylesen tamam; ama anlamsızca tutucu bir tavır sergilemişsin. Niye ki?

PC Gamer'ın kendine has bir üslubu var ve biz bunun korunmasından yanayız. Başından beri söylediğimiz şey şuydu: PC Gamer dünyanın en iyi bilgisayar oyunu dergisi. Ve biz bu dergiyi Türkiye'de severleriyle Türkçe olarak buluşturmak amacıyla yola çıktık. Sadece isim hakkını alıp bambaşka bir dergi çıkarmak değildi amacımız. Bu arada elbette bize has ve okuyucularımızın isteği olan birçok yeniliğe kapımız açık (zira şu an sayfa sayımız Amerika baskısındakinden %10-20 fazla). Köşe yazılarını beğenmediğin anlamına mı geliyor söylediklerin? Bu noktada bir editör olarak değil bir PC Gamer okuyucusu olarak cevap verebilir miyim? SAĞOL! Yaa niye bu kadar tutucu davranıyorsun, insanlar zaman zaman kalıplarından taşarlar, gerçekten bahsetmek ve diğerleriyle paylaşmak istedikleri başka bir şey vardır ve onu yazarlar. Yani sana hiç olmadı mı? Hiç bir sabah kalkıp da "bugün okula gitmiycem, çıkıp Cihangir'de fotoğraf çekicem" gibisinden bir şey hissetmedin mi? Bizce gerçekten de bu kadar kasmaya gerek yok. Son olarak: EVEN YOU HAVE VISION, THERE IS ALWAYS A CHANCE TO MISS



Battlezone'un görev paketi Red Odyssey'in tam sürümünü beklerken *PC Gamer*'ın verdiği demosunda ter dökebilirsiniz.

Enayi durumu...

Sevgili *PC Gamer*!
Bu size 3. mektubum. İnşallah bu seferkini yayınlarsınız. Hemen esas konuya geçmek istiyorum ve bu söylediklerim özellikle *PC Gamer* yöneticilerine. Derginizi ilk çıktığından beri takip ediyorum; ama son zamanlarda fiyatınızı iki misline çıkardınız. Bari biz bu parayı verip derginizi alıyorsak en kısa zamanda dergiye ilaveten bir poster olayına girin de biz de enayi yerine düşmeyelim.

PC Gamer okuyucuları olarak çok şey mi istiyoruz?

MCK, *İzmir*

Merhaba MCK,
Önceki mektuplarını yayınlamadığımız için bize biraz kızmışsın; ama ne olur mazur görmeye çalışın. Elimize birçok mektup geçiyor ve çok dikkat etmeye çalışmamıza rağmen bazı problemler yaşayabiliyoruz.

Sen çok kızmışsın bize, niye enayi yerine koyulduğunu düşünüyorsun ki? Fiyat konusuna hep birlikte alışmamız gerekiyor, başka çare yok. Amaa iyi haber en sonda. Bu aydan itibaren vermeye başladığımız posterlerle gönlünü alabilmeyi umuyoruz. Ve yine bize eskisi gibi sıcak mektuplar yazmanı bekliyoruz...

Cevabı yazın!

Sayın *PC Gamer* çalışanları,
Nasılsınız? (cevabı yazın) 8.sayıyı aldıktan sonra kardeşim Devran ve ben Anıl size bir mektup yazmanın vaktinin geldiğini ve hatta geçtiğini anladık. Zaten bir *PC Gamer* okuyucusu da bunu yapmalı (mesaj da verdik iyi mi). Arkadaşlar falan, hep bu dergideyiz. Diğer dergileri de inceledim, hiçbiri güzel değil. Hepsi soğuk dergi. *PC Gamer* yazılarıyla, grafikleriyle, her şeyiyle çok güzel. Derginin fiyatına gelince, bence bu dergi hak ediyor; ama biraz frenlese iyi olur. Neyse canım gülü seven dikenine katlanır (küçük bir dikenden ne olacak).

Biraz da poster olayından bahsedelim. Kardeşimin ve benim küçük önerilerimiz var. Mesela *Mortal Kombat*'ın LIU KANG'ından babalar gibi bir vesikalık veya bir boy resmi olabilir. *Half-Life*'ın esas oğlanının posteri de olabilir. Ya da oyunların sadist çocuklarının posterleri de çok güzel olurdu.

Sözlerimi tamamlarken sizden *Mortal Kombat 4*'teki ölüm hareketlerinin şifreleri isteyecektim. Haa bir de siz derginizi sadece bilgisayarı alanların mı aldığını zannediyorsunuz. Benim şu ana kadar hiç bilgisayarım olmadı, şimdi de yok; ama üniversite sınavından hemen sonra olacak (Kahretsin bilgisayarım olacak). Gerçekten de ben bilgisayarın nasıl çalıştığını bile bilmem. Ama derginiz öyle güzel ki kendine çekiyor. Saygılarımızla

Devran ve Anıl, *E-mail yoluyla*

Sevgili Devran ve Anıl;
Mektubunuzu zevkle okuduk ve bir bilgisayarınız olmamasına rağmen PC Gamer'ı takip etmeniz bir yana üstüne bir de Mortal Kombat 4'ün şifrelerini istemenizi takdir ettik. Önerileriniz için de teşekkür ederiz. Şimdi üniversite sınavı da geçtiğine göre tam gaz oyun oynuyor olmalısınız ya da pek yakında başlayacaksınız. Bu durumda biz sizi daha fazla bekletmeyelim ve hemen istediğiniz şifreleri verelim. Haa, bu arada gayet iyiyiz, teşekkürler.

Mortal Kombat 4'te; kodları girebilmek için önce zorluk derecesini en üst düzeye getir. Sonra LK+BLOCK tuşlarına basıp on saniye basılı tut. Bir kahkaha sesi duyacaksın, o zaman birkaç kez RUN'a bas. Böylece Cheat sayfalarına ulaşacaksın. Burada karakterler için ayrı ayrı şifreler var. Onları da burada yazmayalım artık. Çok uzun sürer. PCG

Reklam & Ürün İndeksi

GELECEK SAYI

11. sayımız 1 Ağustos'ta Bayinizde... Kaçırmayın

Bu yılın ilk altı ayı geçti ve kendimizi 2000 yılının ötesinde bulmamıza sadece bir altı aycık daha kaldı. Biz şimdiden sizin için 2000 yılının güzelliklerini toparlamaya başladık. Hepsi Ağustos sayımızda sizleri bekliyor olacak...

2000 yılının en güzel 10 oyunu

Siz bunu okuduğunuz sıralarda, biz de dünyanın en büyük bilgisayar oyunu şovlarından biri olan E3 fuarından henüz çıkmış olacağız ve elimizde gelecek sene (hani şu meşhur Y2K) piyasaya çıkacak en iyi oyunlarla ilgili tonlarca bilgi bulunacak. Bunlardan en ilginç 10 tanesini seçip değerli incelemelerinize sunacağız. Sorarız size, böyle bir şeyi kaçırmak ister miydiniz?

Artı... BU HARİKA OYUNLARIN İNCELEMELERİ:


Aliens versus Predator


Starwars: Racer


Midtown Madness


Corsairs

...VE DAHA BİRÇOĞU!

PC GAMER TÜRKİYE

TEMMUZ 1999

HIT ULUSLARARASI EĞİTİM, YAYIN VE DIŞ TİCARET A.Ş. ADINA SAHİBİ VE GENEL YAYIN YÖNETMENİ
A. Göksu Eroğlu

SORUMLU YAZI İŞLERİ MÜDÜRÜ VE GÖRSEL YÖNETMEN
Adil Acar

YAZI İŞLERİ
Teknik Editör • Tuğbek Ölek
Teknik Editör • Cem Sinanoğlu
Teknik Editör • Murat Okan
Editör • Arzu Duymaz
Editör • Güven Çatak
Editör • Cüneyt Halu
Editör • Serpil Ulutürk
Editör • Mustafa G. Balkaya

GRAFİK TASARIM
Gökhan Tüzüngüç
Antonio A. Moriello

KATKIDA BULUNAN EDİTÖRLER
Sim Kolonu • Gülçin Hatıhan

REKLAM
Reklam Müdürü • Murat Yıldırım
Reklam Sorumlusu • Bora Rodoplu
Reklam Sorumlusu • Berna Bilgin

ABONELİK VE MÜŞTERİ HİZMETLERİ
Adres: PC Gamer, Müşteri Hizmetleri, Büyükdere Cad. Hür Han 15/A Kat.4 80260 Şişli/İstanbul
Tel: (0212) 219 19 40 (pbx)
Faks: (0212) 233 63 15
E-mail: pcgamer@pcgamer.com.tr

RENK AYRIMI
Rapid Grafik

BASKI
Hür-Ok A.Ş.

DAĞITIM
BİRYAY A.Ş.

HIT ULUSLARARASI EĞİTİM, YAYIN VE DIŞ TİCARET A.Ş.
Büyükdere Cad. Hür Han 15/A Kat.4 80260 Şişli/İstanbul
Tel: (0212) 296 46 00 (pbx)
Faks: (0212) 233 63 15
E-mail: hit@hit.com.tr

Dünyanın Türkiye'ye açılan kapısı: Milliyet İnternet'te!

Türkiye'nin en güvenilir gazetesi Milliyet, politika, ekonomi ve iş dünyasından hem Türkçe, hem İngilizce, iki ayrı dilde verdiği kapsamlı haberlerle, artık tüm dünyadaki okurlarına erişecek.

Uluslararası bilgi otoyolunda hızla ilerleyen Milliyet, Türk basınındaki liderliğini elektronik yayıncılık alanında da göstermekten gurur duyuyor.

www.milliyet.com.tr

